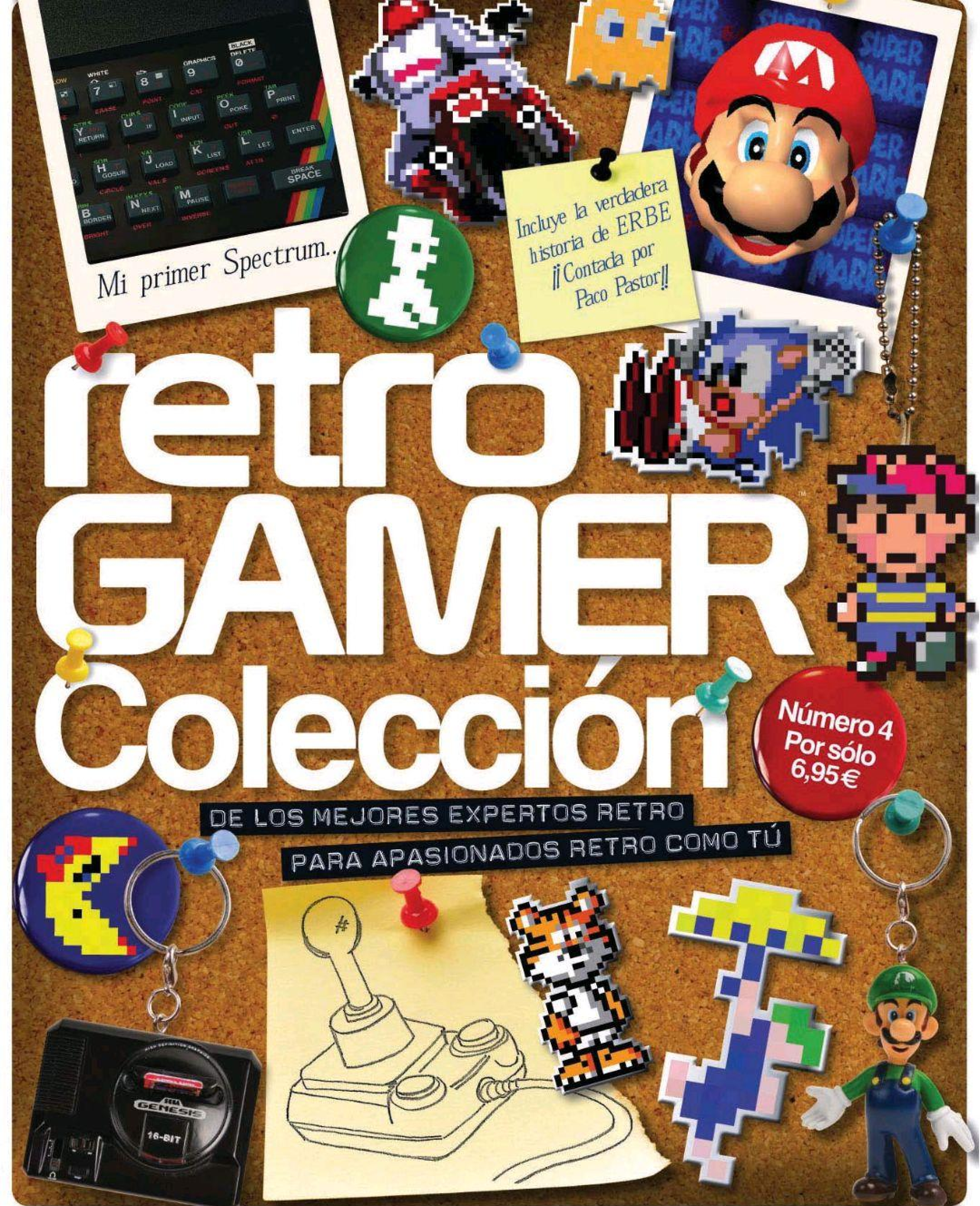
retro GAMER Colección



DE LOS MEJORES EXPERTOS RETRO PARA APASIONADOS RETRO COMO TÚ

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEO-GEO | SONY | ARCADE

retro GAMER Colección

Directora **Nana Gómez**

Directora de Arte **Susana Lurguie**

Coordinación **Adonías y Cristina Fernández**

Ha colaborado en este número **Adonías, Jaime González, Javi Sánchez, John Tones, Carlos Burgaleta, Manuel Carabantes, Carmelo Sánchez, Carmen Jiménez**

Jefe de Maquetación **Laura García**
Maquetación **Antonio Diz e Inés Mesa**

Agradecimientos:
Mauricio Muñoz, Roberto Carlos Fernández

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE TECNOLOGÍA
Director del Área **Marcos Sagrado**
Secretaria del Área **Eliana Cadena**

Subdirector General Económico-Financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virgina Cabezón**
Director de Sistemas de Información **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime M.**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo Comercial **Sergio Calvo, Sergio Real, Noemí Rodríguez, Mónica Marín, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 / Fax: 913 996 933
Coordinación de Producción **Roberto Rodas**

SUSCRIPCIONES
Tel. 902 540 777 / Fax: 902 540 111
suscripcion@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN
S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA
Hispamedia, S.L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI
C/ Ronda de valdecarrizo, 13
28760 Tres Cantos (Madrid)

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

Bienvenido a

retro GAMER Colección

Hola, y bienvenido de nuevo a otro gran pedazo de historia del videojuego retro. Las siguientes páginas han sido escogidas por la redacción de **Retro Gamer** para asegurar que el especial que tienes entre manos es una de las mejores selecciones que han aparecido hasta ahora sobre tu afición favorita. **Retro Gamer** desvela, una vez más, algunos datos poco conocidos y fascinantes sobre los juegos retro, con un montón de exclusivas como la historia detrás de *Missile Command* y *Ms Pac-Man*, así como unas muy jugosas entrevistas con Julian Gollop y Paco Pastor. Es una guía esencial para todos los que gozamos de una afición que cada día se hace más fuerte.

¡Disfrútalo!

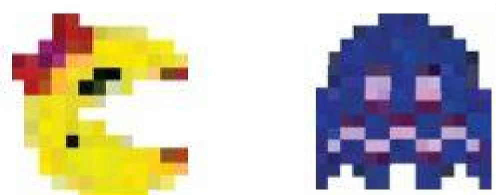


retro* GAMER Colección

SUMARIO

Guía esencial de juegos clásicos







LA IMAGEN

LA HISTORIA DE

EL CLÁSICO

MINORITY REPORT

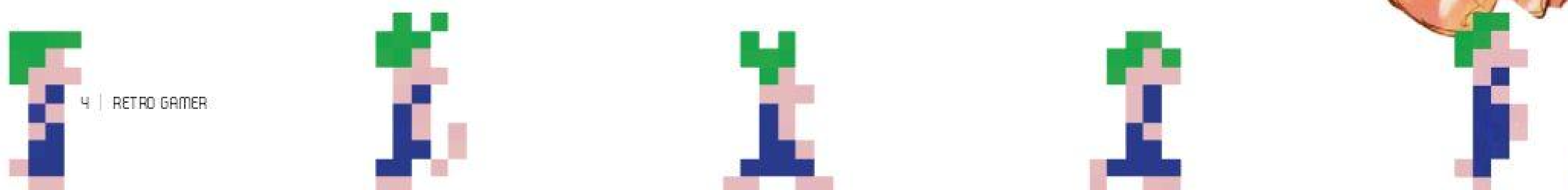
ASÍ SE HIZO...

REPORTAJES

DESDE LOS ARCHIVOS

AL HABLA CON

FUTURO CLÁSICO







96



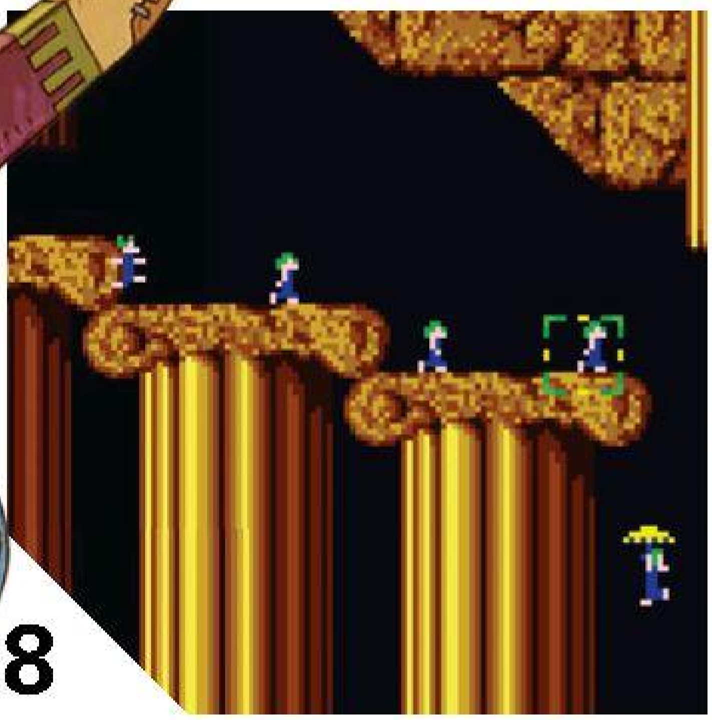
16



82



116



8



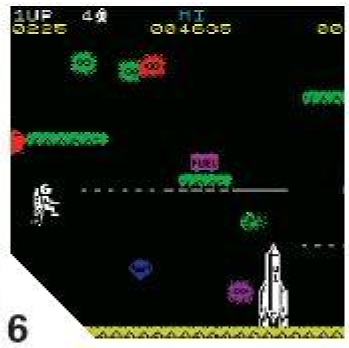
80



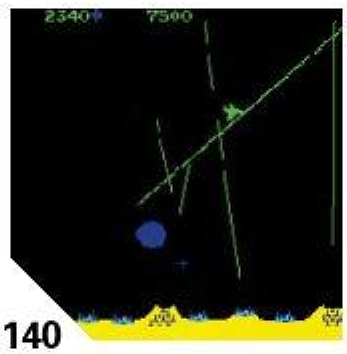
110



32



6



140



102



52



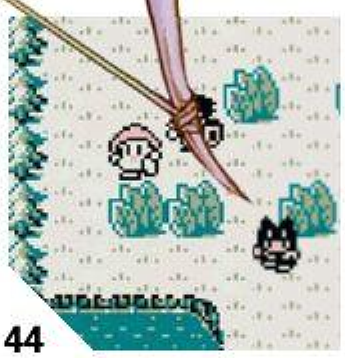
128



134



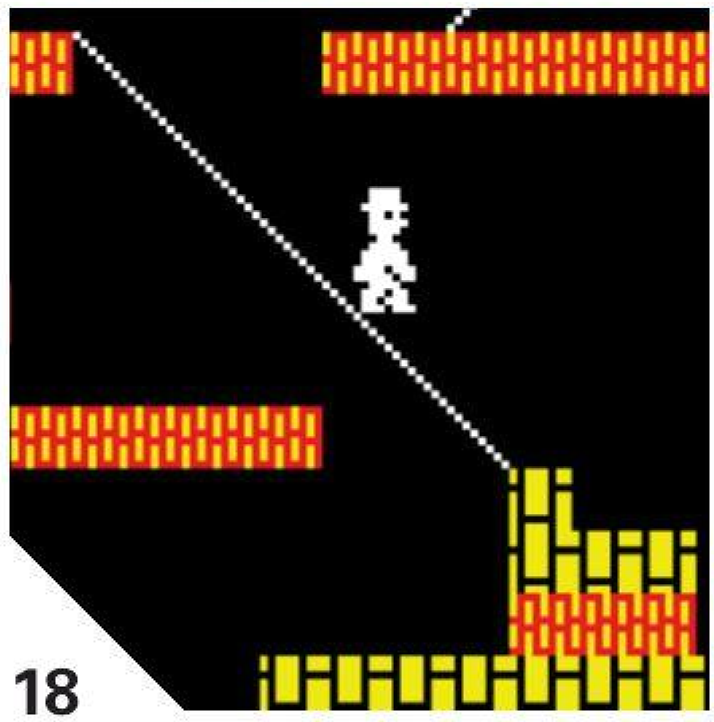
66



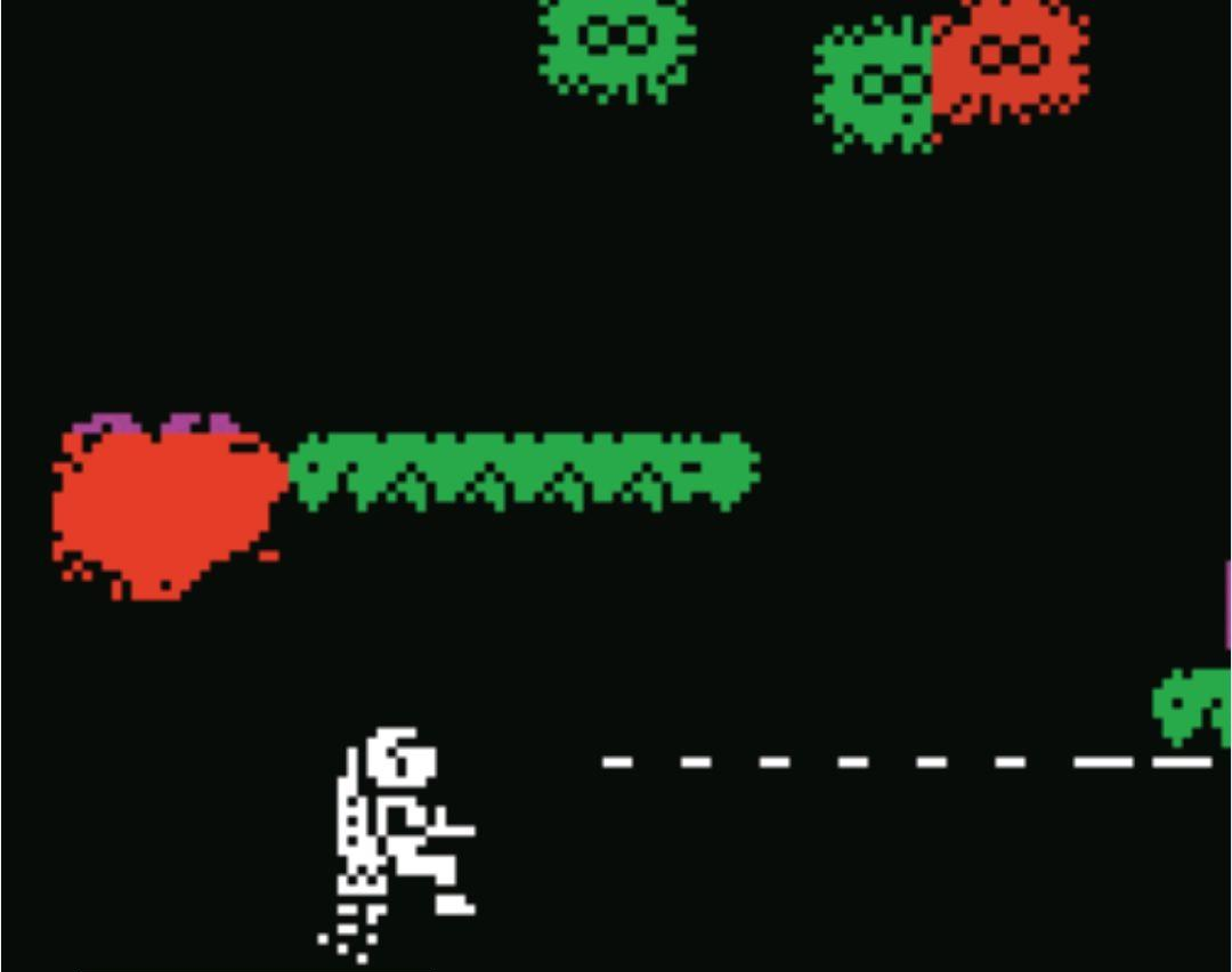
44



72



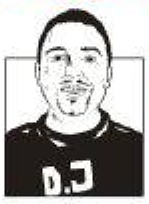
18



Jetpac

LA PRIMERA VEZ NUNCA SE OLVIDA

» LA IMAGEN

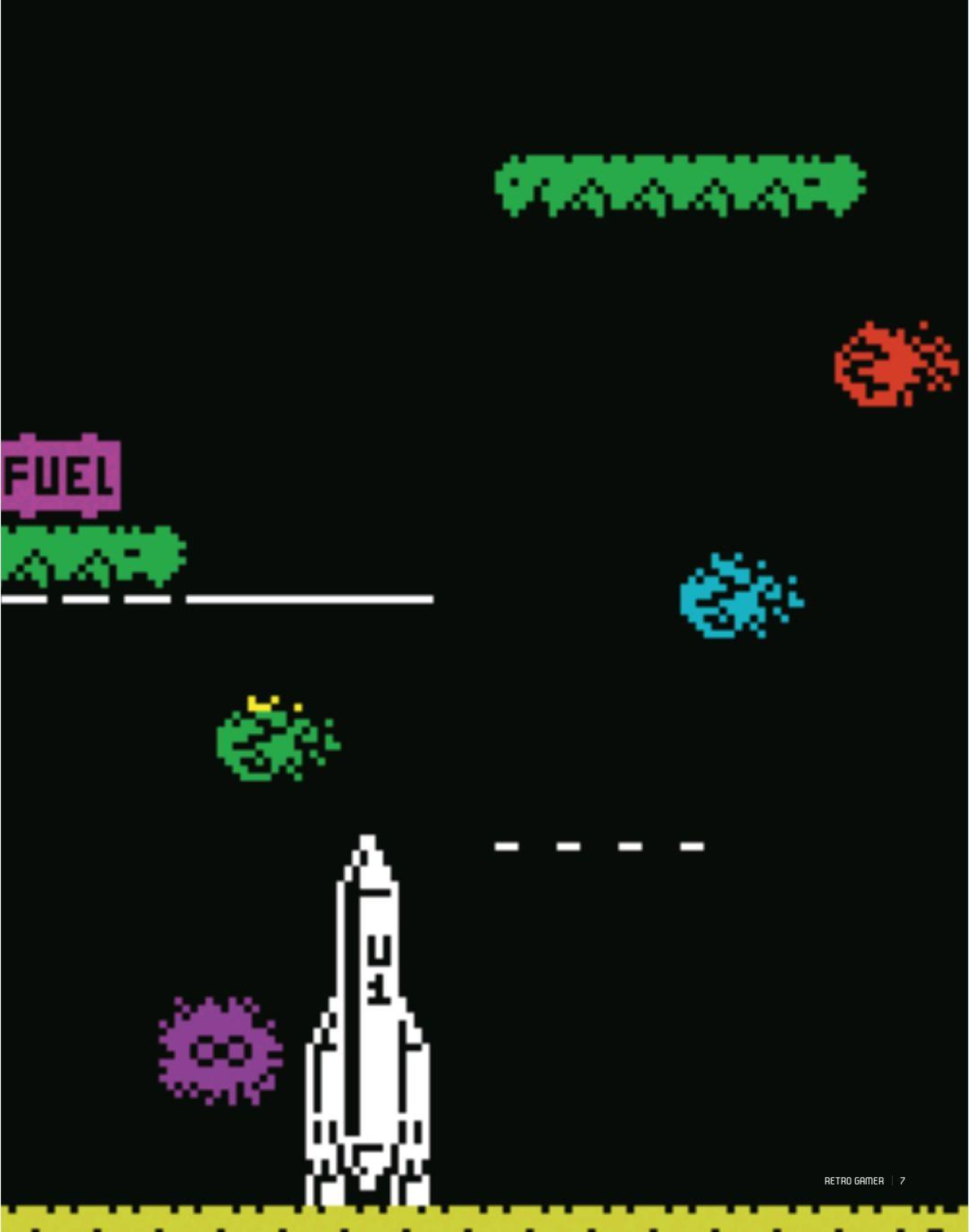


» ZX SPECTRUM
» ULTIMATE PLAY THE GAME
» 1983

Cuando nuestra homónima inglesa publicó un artículo sobre Rare que no incluía referencias a Ultimate Play The Game, un grupo de lectores se disgustó. Pero lo cierto es que Ultimate y Rare son dos compañías diferentes, a pesar de que una no habría existido de no ser por la otra. Siendo conscientes de que, para algunos, Rare y Ultimate formarán siempre parte de un mismo todo, echamos un vistazo al juego responsable de echar a rodar la pelota y convertir a una pareja de hermanos en una de las más conocidas desarrolladoras de juegos.

Cuando no éramos ni adolescentes, *Jetpac* supuso toda una revelación. Quién no tenía entonces un amigo al que visitar para observar, aburridos, cómo tecleaba compulsivamente programas en su Sinclair ZX81; sin embargo, todo cambió cuando el chaval decidió modernizarse con un Spectrum, ¿verdad? Fue como asistir a la creación del universo. De repente, los juegos caseros no sólo adquirieron sentido, sino que incluso podían llegar a ser tan buenos como los que acostumbrábamos a disfrutar en las recreativas.

Jetpac de Ultimate lo cambió todo, erigiéndose en la prueba palpable de que se podían hacer trepidantes juegos arcade en los aparentemente toscos ordenadores domésticos. Nos enganchamos a las aventuras de Jetman, y este primer capítulo de la saga se convertiría rápidamente en uno de nuestros preferidos. Todavía hoy, *Jetpac* es un ejemplo de programación perfectamente pulida. El objetivo es, por descontado, sencillo –ensamblar una nave espacial, llenarla de combustible y repetir esto hasta la náusea–, pero su mecánica es tan adictiva y emocionante que una partida de cinco minutos pronto se convierte en una maratón de una hora. No es de extrañar que fuera el primer y único juego del antiguo catálogo de Ultimate que Rare recuperó y reversionó para Xbox Live Arcade, en la forma del excelente *Jetpac Refuelled*. Aunque Jetman fue la estrella de varias aventuras más de Ultimate y Rare, ninguna es comparable a su peripecia original, un juego al que regresar una y otra y otra vez... *


FUEL

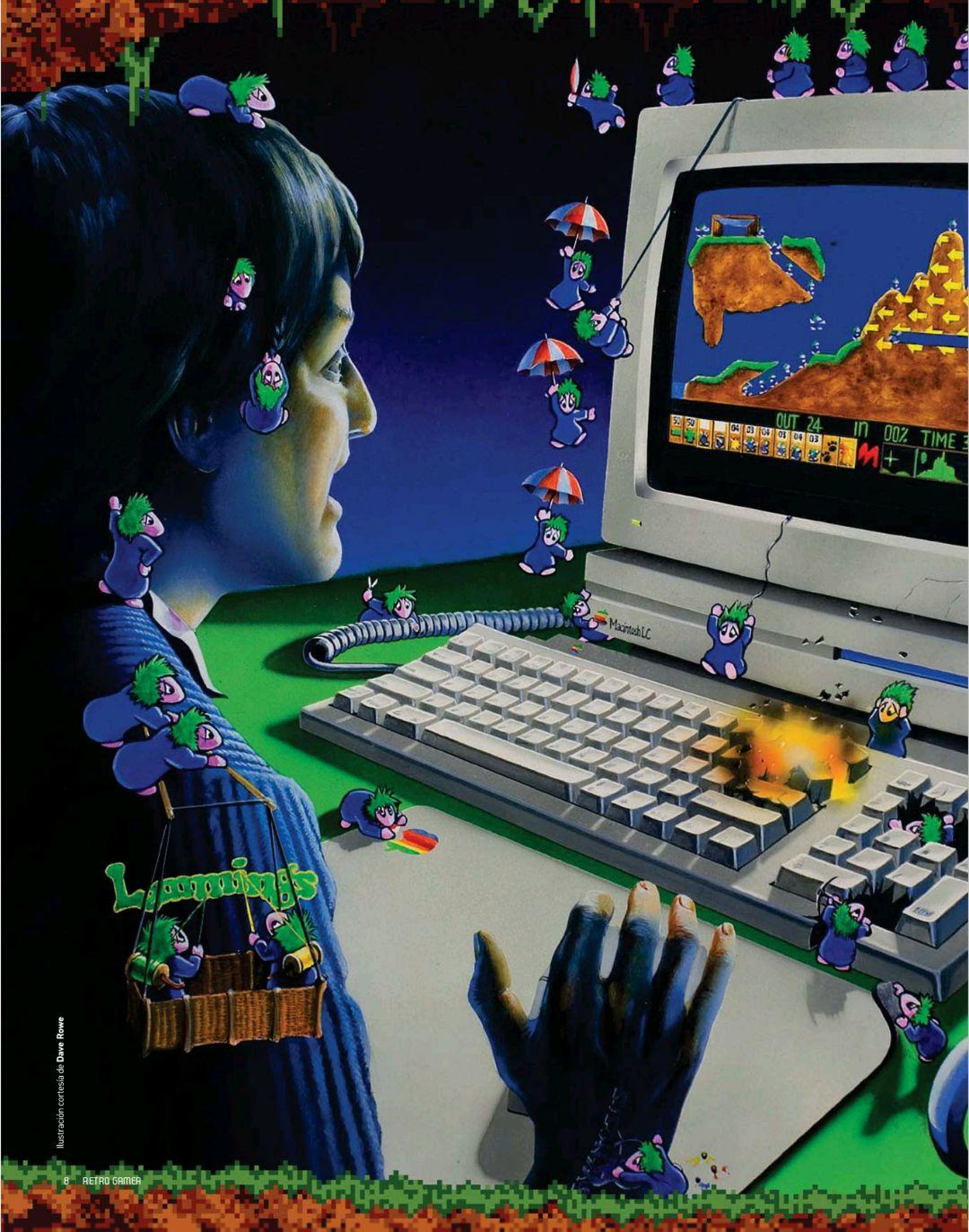


Ilustración cortesía de **Dave Rowe**



La Marcha de los Lemmings

Toda la historia de los Lemmings

Marcando el paso por la industria del videojuego en los años 90, Lemmings puso a DMA Design en el candelero, casi equiparó a los puzzles con las plataformas, y no hizo nada por disipar el mito de que los lemmings son los roedores con la autoestima más baja. Entregando sus vidas a la saga de puzzles más famosa desde *Tetris*, los lemmings vinieron, murieron y conquistaron.

Los despistados roedores de DMA Design aterrizaron oficialmente el día de San Valentín de 1991. No llegaron del cielo, como ingenuamente se llegó a pensar una vez durante el siglo XVI, sino a través de dos disquetes azules para Commodore Amiga. Sin embargo, fue tal su popularidad que antes de un año ya habían emigrado de los 16 bits a las máquinas de 8 bits, de los ordenadores a las consolas, y de las televisiones a las portátiles. Lanzarse por un acantilado a las frías y rocosas aguas era la única manera de escapar de sus pequeñas y verdosas pelambreras.

Lo cierto es que *Lemmings* era una idea genial y merecedora del éxito que obtuvo. Mientras que la mayoría de los juegos de puzzles consistían en combinar colores, encajar piezas o completar pistas inconclusas, *Lemmings* dotó al género de color, sentido del humor y personalidad. Desde sus llamativos héroes hasta sus extravagantes niveles temáticos y su alegre música, se trataba de un juego de puzzles equipado con accesorios más propios de las plataformas. Al tiempo que capturaba el humor y el estilo visual de títulos ochenteros como *Jet Set Willy* y *Monty Mole*, *Lemmings* cambió el panorama del género para siempre.

¡Hora de nacer!

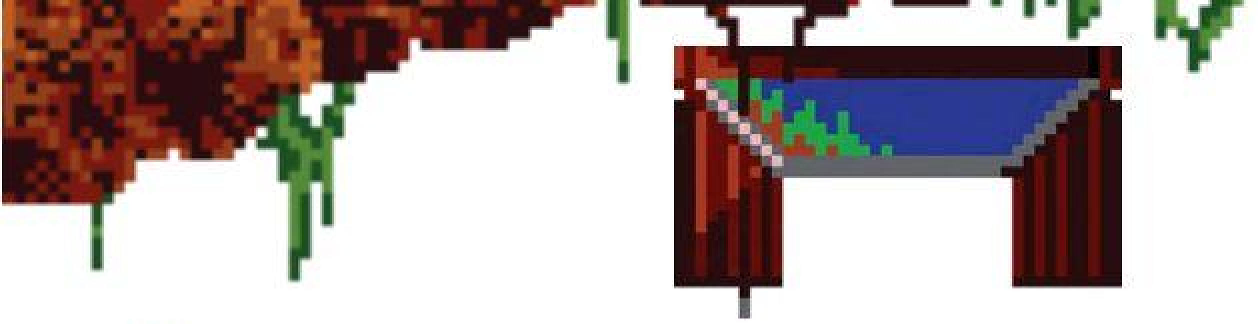
El concepto de *Lemmings* fue obra de DMA Design (hoy Rockstar North). Con sede en Dundee, el estudio fue fundado por David Jones, Mike Dailly, Russell Kay y Steve Hammond, y *Lemmings* fue el juego con el que la compañía obtuvo justo renombre.

Por aquel entonces, DMA se estaba labrando una buena reputación produciendo shooters atractivos pero desquiciantes para Amiga, como *Walker* y *Menace*, publicados por Psygnosis. Y aunque *Lemmings* supuso una gran novedad, su génesis también está intrínsecamente ligado a la acción.

Mientras trabajaba en los gráficos de *Walker*, continuación de *Blood Money*, el artista freelance Scott Johnson se dedicó a intentar crear pequeños personajes humanos a los que Walker, el robot del juego, pudiera disparar. Esta idea le llevó a diseñar sprites humanoides dentro de una cuadrícula de píxeles de 16x16. El programador Mike Dailly le comentó que los personajes podían ser reducidos y construidos dentro de una cuadrícula más pequeña, de 8x8; y así, con un Amiga bajo el brazo, le demostró durante el rato del almuerzo que su propuesta era correcta. En menos de una hora no sólo consiguió menguar a los hombrecillos, sino que también los animó. Esta animación consistía en una fila de personajes –se asemejaban a los lemmings, pero tenían pelo azul encrespado y vestían pantalones grises y camisas rojas– que eran aplastados por una pesa de diez toneladas, mientras que otra infeliz procesión era volada en pedazos por un arma de fuego. Tras ver esto, su colega Gary Timmons llevó a cabo algunas mejoras, haciendo que los personajes se movieran con mayor fluidez y añadiendo a la animación nuevos tipos de ejecución colectiva.

Otro miembro de DMA que forma parte integral de esta historia era Russell Kay. Programador de la versión para PC, fue el que se dio cuenta, tras ver la animación, de que ahí había un juego en potencia. También a Russell se le atribuye el bautizo de los personajes como "lemmings" y la responsabilidad de la primera demo. Revelada en la feria PCW de 1989, y más tarde mostrada a Psygnosis, editora del juego, la envolvente demo de una sola pantalla que Kay programó para PC mostraba a los lemmings marchando de izquierda a derecha, ya con sus clásicos cabellos verdosos y cuerpos azulados. Por cierto, estos colores fueron producto de la limitada paleta EGA de PC, que sólo podía mostrar 16 colores a la vez en pantalla.

Pero aunque DMA confiaba en estar en posesión de algo único, conseguir una compañía con la que compartir este entusiasmo se demostró una tarea complicada; desanimado pero no derrotado, el equipo siguió adelante sin editora alguna.



Fue entonces cuando David Jones se unió al proyecto como programador jefe. Como la mayoría de los juegos clásicos de puzles, el encanto y el atractivo de *Lemmings* radica en su simplicidad. Basándose en el mito de que los lemmings tienen un comportamiento suicida, el juego presenta a una tropa de ellos entrando en cada escenario por una trampilla y después echando a andar como autómatas, con total desprecio por los peligros que puedan hallar a su paso. El objetivo es llevar sanos y salvos a todos, o al porcentaje requerido, a la salida de cada nivel. Para cumplirlo hay que asignar varios roles a las criaturas, como hacer túneles, excavar, construir escaleras e incluso hacerles explotar en su camino hacia la meta.

Lemmings tomó a DMA un tiempo de desarrollo cercano a un año, un lapso corto gracias en buena parte al óptimo editor de niveles. Inspirado en el interfaz de *Deluxe Paint* –la popular herramienta gráfica de Amiga, con la que el equipo estaba bien familiarizada–, el editor no sólo permitía construir rápidamente niveles, sino que facilitó que cada miembro del equipo contribuyera y aportara sus diseños.

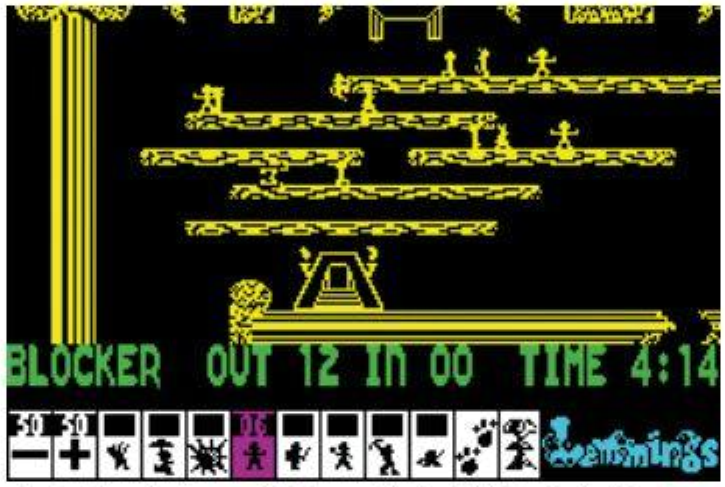
De hecho, no fue hasta que muchos de los niveles de *Lemmings* estaban ya terminados que DMA encontró un editor. Aunque lo había rechazado inicialmente durante la etapa de exhibición de la demo, Psygnosis, ahora capaz de visualizar la idea a través de los niveles desarrollados, no dejó escapar el juego. Y así, tras un período de pruebas y cruce de impresiones entre ambas compañías, se hicieron algunos ajustes para pulir el producto y *Lemmings* quedó listo para su lanzamiento. Tras llegar a las tiendas en febrero de 1991, vendió más de 50.000 copias en su primer día, superando las cifras de todos los títulos previos de DMA. *Lemmings* recibió múltiples elogios y fue alabado por su originalidad y su adictiva apuesta por la gimnasia cerebral.

Como resultado de esta gran recepción, *Lemmings* se convirtió en uno de los videojuegos más convertidos de todos los tiempos. No sólo fue lanzado para consolas como Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy, sino también para máquinas tan diversas como Philips CD-i, 3DO, FM Towns Marty y TurboGrafx-CD. En un determinado momento, Data East incluso llegó a desarrollar una versión arcade con control de trackball, pero nunca fue comercializada, aunque un prototipo estadounidense del juego está disponible vía MAME. Si bien desconocemos cuánto se asemeja a la pretendida versión definitiva, se trata de una conversión directa del original, con las únicas diferencias de que corre un poco más suave, los colores son más apagados y los jugadores pueden escoger en qué nivel empezar. Las razones por las que esta versión arcade de *Lemmings* nunca fue comercializada son inciertas, pero algunos rumores señalan que pudo deberse a que no salió muy bien parada en las pruebas con grupos focales. Es una teoría que parece tener bastante sentido, ya que las recreativas solían estar reservadas para juegos trepidantes y capaces de provocar un constante flujo de monedas; y, ciertamente, *Lemmings* no era lo que podía considerarse carne de arcade, sobre todo porque cabía la posibilidad de que cualquier jugador medio decente acabara jugando durante horas y horas con un solo crédito, algo que difícilmente habrían aceptado los operadores de salas.

Para sacar provecho de la popularidad del juego, DMA y Psygnosis lanzaron a finales de ese mismo año *Oh No! More Lemmings*, una expansión que fue puesta a la venta en dos formatos: una edición independiente y otra en forma de disco de datos que requería del primer juego para poder ser ejecutada. Ofrecía 100 nuevos escenarios para un jugador y un puñado de niveles



» [Arcade] Data East desarrollo una versión arcade de *Lemmings*. Aunque nunca se comercializó, gracias a MAME se puede disfrutar de un prototipo del juego.



» [Spectrum] *Lemmings* fue convertido incluso para Spectrum. Debía de ser incómodo jugarlo en monocromo, pero el encanto del juego permanece intacto...

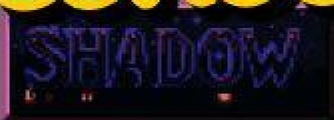


» [Arcade] *Lemmings* no encajaba en la visión tragamonedas y de acción constante de las recreativas de la época, lo que hace que no sorprenda que nunca visitara las salas arcade.



"Una vez que fue capaz de visualizar la idea, Psygnosis no dejó escapar el juego"

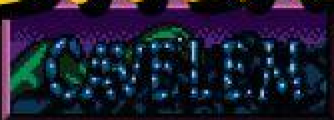
CONOCE A LAS TRIBUS

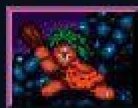




La tribu sombría es un equipo operativo tipo SAS que viste estilo ninja. Sus escenarios se levantan en ciudades al cobijo de la oscuridad y están repletos de trampas explosivas y sorpresas que sólo un experto espía desenmascararía. Menos mal que no suelen deambular a ciegas. Bueno, algo sí…



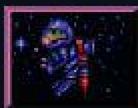




Esta tribu de la Edad de Piedra supone una vuelta a lo básico. Sus escenarios están llenos de rocas volcánicas, palos y restos de dinosaurios. Incluso aparece la típica criatura probablemente extinta, para echar una mano a nuestros apurados lemmings mientras avanzan hacia su objetivo.







La parte más impresionante de *Lemmings 2: The Tribes* es una estación espacial repleta de lanzaderas, grúas, rocas espaciales e incluso un cameo de lo que parece ser el Power Loader de Aliens. Una pena que los lemmings no puedan usarlo. Por cierto, ¿cómo encaja el espacio exterior en una isla?







Polar: Esta tribu se quedó con el peor trozo del pastel cuando los lemmings se separaron en grupos. Su hábitat es muy frío y cuenta con unos escenarios en que los fans de los spin-offs navideños se sentirán como en casa. Esta tribu presenta también un preocupante color azul hipotérmico.



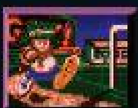




Dado que DMA Design tenía sede en Dundee, es comprensible que el estudio quisiera plasmar su herencia escocesa en una tribu, por lo que estos lemmings bien podrían ser vistos como una especie de clan de enchufados. Sea como fuere, esta zona se inspira en los valles de las Highlands.





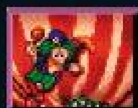


La más ágil y atlética de todas las tribus, compuesta por deportistas que deberían ser los primeros en alcanzar el centro de la isla. Su área es bastante suavecita comparada con el resto, con suelo de césped artificial y diversos artículos deportivos haciendo las veces de obstáculos.





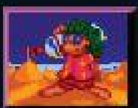




Esta tribu de lemmings entrenados en el circo es la más acrobática de todas, lo que resulta muy práctico al estar sus escenarios repletos de material circense a sortear. Incluye pesas y hasta cañones que disparan lemmings: algo peligroso para un lugar de diversión.







Una tribu que no se podrá quejar de no haber tenido suerte, ¡pasan la vida en un complejo vacacional permanente! Estos lemmings bronceados deben superar escenarios llenos de accesorios playeros, como pelotas de goma, cabañas y hamacas. La vida aquí es "playacentera".







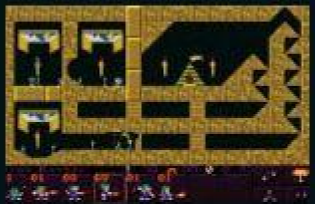
Dada la evidente afición que tienen por caminar, era de esperar que los lemmings fueran entusiastas excursionistas. El aire libre es la temática de esta fase, que propone rompecabezas en densos bosques revestidos de flora gigantesca y enormes arbustos.







DMA perdió la oportunidad de hacer que los lemmings caminasen como egipcios: suponemos que habría resultado incómodo. Esta zona está cubierta de arena amarilla, se ubica dentro de las antiguas tumbas egipcias, y cuenta con un montón de esfinges y pirámides que circundar.







Esta área es el hogar de una tribu que está claramente anclada en el pasado, ya que son aficionados al rol en vivo. Su tierra está ambientada en la Edad Media, así que castillos, almenas y murallas dan forma a los escenarios. Los niveles están decorados con inquietantes gárgolas de piedra.







Los lemmings clásicos son una tribu que gusta de mantenerse fiel a la tradición. Y no sólo porque estos niveles recuerden a los del primer juego, sino porque sólo pueden usar sus ocho habilidades originales. Son los únicos lemmings que pueden utilizar la herramienta bloqueadora.







» [PC] *Oh No! More Lemmings* tenía más de expansión que de continuación y ofrecía más de lo mismo a los fans del original.

LEM VS LEM

YA HA QUEDADO CLARA la brillantez de *Lemmings* en el modo de un solo jugador, pero no deberíamos olvidarnos de su fantástico modo multijugador con pantalla partida. Consta de 20 escenarios diseñados para que dos usuarios compitan frente a frente, y se reveló como un exitoso añadido para los fans. Dos jugadores pugnan uno contra otro, cada uno controlando a su tribu individual, que se distinguen por colores diferenciados. Cada jugador sólo puede dar órdenes a los lemmings de su color, y el ganador es quien logra guiar al mayor número de roedores hasta la meta. Un factor que añadía más tensión era que las dos tribus cruzaban sus caminos en las fases avanzadas, lo que daba la oportunidad a los jugadores de interferir y sabotear los planes de su oponente. Aunque este modo fue omitido en la versión para PC, el multijugador llegó a Atari ST y a varias de las versiones para consola desarrolladas por Sunsoft. En definitiva, otro detalle que hace de *Lemmings* una experiencia diabólicamente adictiva, por lo que no entendemos que, a excepción de *Christmas Lemmings* de 1994, este modo desapareciera en otras entregas.



multijugador. Como la mayoría de los primeros packs de expansión, no aportaba gran cosa y mantenía las ocho herramientas del original. Pero aunque pretendía sacarle partido a la popularidad de *Lemmings*, el diseño de niveles no alcanzaba la calidad de los del original y esto se veía reflejado en la errática complejidad de los puzzles. Los niveles comienzan siendo relativamente facilones, pero pronto se convierten en algo parecido a un tortuoso gateo sobre agujas hipodérmicas y cristales rotos...

Tribus a la búsqueda

Asumidas las críticas a *Oh No! More Lemmings*, sólo quedaba un camino por el que dirigir una buena continuación, y pasaba por implementar nuevas habilidades para los lemmings. Y eso fue lo que hizo *Lemmings 2: The Tribes*.

Aunque el concepto básico de "guiar a los lemmings hacia un lugar seguro" seguía vigente, DMA retocó notablemente a la fórmula. Se multiplicó por seis el número de habilidades del juego original hasta un total de 51, y se creó un guión explicando por qué las criaturas vuelven a arriesgar sus vidas. Los lemmings del primer juego habían decidido pasar el resto de sus días en la tranquila Isla Lemming, donde estaban agrupados en tribus, adaptadas a los doce territorios de la isla. Cada tribu aumentó en número y aprendió las habilidades que mejor le permitía sobrevivir en su área respectiva. Pero la paz desapareció cuando descubrieron que una gran oscuridad estaba a punto de cernirse sobre la isla. Cada tribu debía viajar hasta el centro de la isla y combinar las doce piezas de un talismán sagrado para fletar un barco volador que les llevaría a un lugar seguro.

Así como se añadió una narrativa y un amplio número de nuevas habilidades, también se cambió la manera en que el jugador progresaba en el juego. En *Tribes* sólo se necesitaba conducir a un único lemming hasta la salida para completar el escenario. Con uno salvado, el resto de los lemmings de la pantalla eran automáticamente trasladados a la fase siguiente. Sin embargo, esto no significaba que pudieras sacrificar la vida del 99% de tu tribu para salvar a uno de los miembros, ya que, al contrario que en el original, el número de lemmings disponibles no era repuesto al comienzo de cada nuevo escenario. Por ello, debías ser precavido a la hora de sacrificar criaturas, ya que podías quedarte atascado en los niveles más avanzados al no contar con suficientes miembros. Los 120 niveles estaban agrupados en bloques de diez escenarios, y cuando los lemmings eran alcanzados por la onda expansiva de una explosión o caían desde una gran altura, quedaban aturdidos durante unos instantes en vez de morir en el acto. Por tanto, la estrategia a emplear es normalmente diferente a la del original, ya que puedes alcanzar el objetivo bloqueando al grueso de la tribu y permitiendo a un solo lemming o a un pequeño grupo de ellos aventurarse para encontrar la salida. Aunque a algunos fans les gustó este nuevo enfoque, hubo otros a los que no. *Lemmings 2* no sólo no alcanzó la valoración de su predecesor, sino que tampoco cosechó el mismo éxito, aunque la culpa fuera en parte de la escasa cantidad de conversiones que se hicieron del juego.

Tras el lanzamiento de *Lemmings 2*, DMA Design comercializó una versión de temática festiva titulada *Christmas Lemmings* (conocida también como *Holiday Lemmings*). Era un juego corto que estaba inspirado en las dos demos gratuitas de *Lemmings* con temática navideña que DMA había sacado en 1991 y 1992. Ese año, sin embargo, una menos caritativa DMA cobró a los fans por su *Lemmings* navideño anual, argumentando que ofrecía 32 niveles. *Christmas Lemmings* recupera la apariencia y la mecánica del primer juego, con los lemmings disponiendo de sus ocho habilidades originales. Vestidos con gorros y trajes de Papá Noel, tienen que avanzar por escenarios decorados con nieve y banderines. Tras revelarse como un spin-off exitoso entre los fans, DMA sacó otra entrega a precio económico el año siguiente, *Christmas Lemmings 1994*. Ofrecía otros 32 escenarios navideños, aparte de los 32 de la versión de 1993, y un modo para dos jugadores.

La siguiente entrega no sólo fue el último *Lemmings* de DMA antes de que la licencia fuera vendida a Psygnosis, sino también el último *Lemmings* para Amiga y el final de las versiones en 2D. Titulada *All New World of Lemmings* (también conocida como *The Lemmings Chronicles*, aunque muchos fans se refieren a ella como *Lemmings 3*), encomendaba de nuevo a los jugadores la tarea de guiar a los roedores hacia un lugar seguro, pero tanto el estilo visual como la mecánica se vieron alteradas. *New World* contaba con unos lemmings más grandes, más bonitos y de estética cartoon,así como con una interfaz más simple. Además, en vez de tener desde el principio las herramientas para completar un puzle, muchas acciones estaban desperdigadas por los escenarios y los lemmings debían recolectarlas para poder usarlas.

> “ Aunque a muchos fans les gustó el estilo de Lemmings 2, a muchos otros no ”

Los lemmings tenían ahora un uso ilimitado de cinco acciones básicas: Bloquear, Correr (convertir a un bloqueador en caminante), Saltar (permite al lemming sortear obstáculos de un brinco), así como iconos de Usar y Soltar para interactuar con los objetos. Como era de esperar, este nuevo enfoque no fue del agrado de muchos. DMA también desechó el método de progresión de *Lemmings 2*, y nos obsequió con más dolores de cabeza en forma de criaturas enemigas a esquivar. Si la composición del *Lemmings* clásico era de dos partes de puzle y una de plataformas, esta continuación es la desafortunada consecuencia de haber alterado esas medidas. Solo se podían escoger tres de las doce tribus, pero en el momento en que *New World* se lanzó, se informó de que Psygnosis estaba planeando comercializar tres actualizaciones que protagonizarían las restantes nueve tribus. Sin embargo, debido a las modestas ventas y a las críticas en distintos sentidos, no se llegaron a materializar.

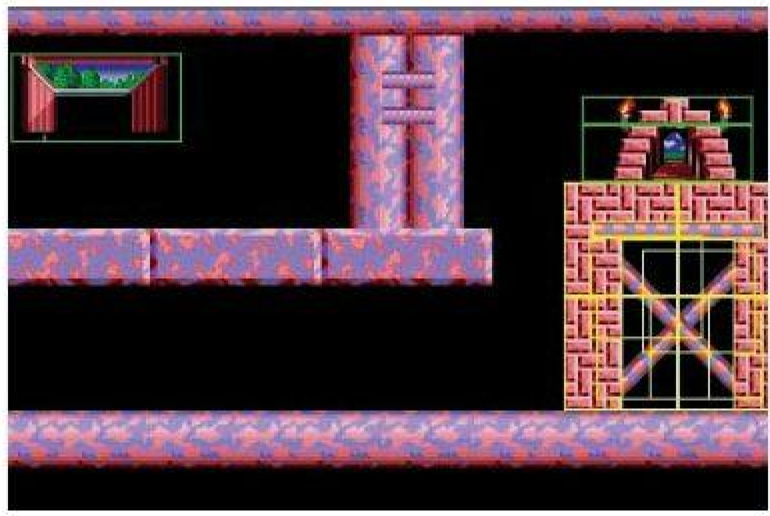
Salto a las 3D

Con el auge de la quinta generación de consolas con sus polígonos y sus juegos en 3D, nadie imaginó que *Lemmings* daría el salto a la tercera dimensión. Sin embargo, Psygnosis intuyó que la transición era posible y contrató a Clockwork Games para hacerla realidad. La cosa no fue mal, ya que *3D Lemmings* se sitúa en muchos aspectos cerca de la "sensibilidad" de la primera aventura. Lanzado en versiones para PC, Saturn y PlayStation, no sólo supuso el regreso a las habilidades clásicas –con la excepción de una nueva y necesaria herramienta Tornero que permitía a un lemming dirigir a sus compañeros 90º en cualquier dirección–, sino que contaba con un diseño de niveles muy inteligente y regresaba al método de progresión original de "salva a tantos como puedas".

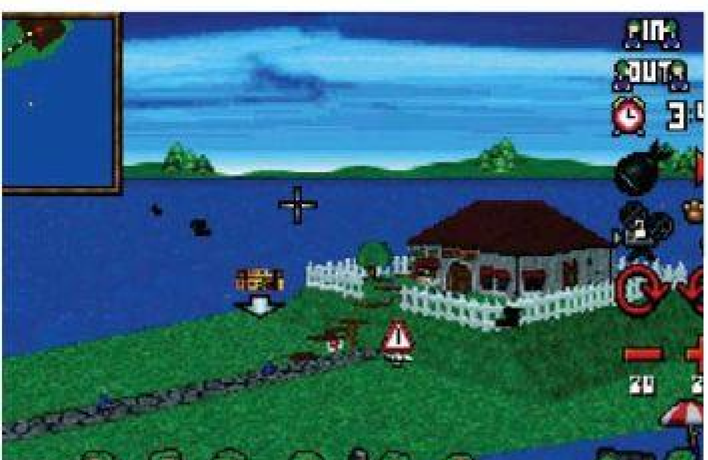
El mayor desafío al que debes enfrentarte es al de aprender cómo utilizar la cámara en tu favor, lo que en ciertos momentos resulta esencial en los escenarios más exigentes. Tener que pensar con una dimensión extra requiere de cierto tiempo hasta que uno se acostumbra, pero el juego se muestra accesible en ese sentido.

¡A EDITAR!

HUBO UN MOMENTO EN EL QUE DMA se planteó incluir un constructor de niveles en el *Lemmings* original para permitir a los jugadores diseñar sus propios escenarios. Sin embargo, temiendo que los usuarios necesitarían mucho tiempo para planear y diseñar un nivel del juego que funcionase –no se trataba de amontonar unas cuantas rocas y columnas y completar así cada misión–, la idea fue desechada. Los fans tuvieron que esperar mucho tiempo hasta que tuvieron la oportunidad de construir sus propios niveles. La versión para PSP de Team17, lanzada en 2006, es oficialmente el primer *Lemmings* que incluye diseño de niveles. Sin embargo, no es el primer editor de niveles para el juego, ya que algunos intrépidos granujillas se habían encargado de programar los suyos. LemEdit y Lemmix son dos creadores de niveles freeware para la versión PC de *Lemmings*, que te permiten pulir y ajustar los escenarios del juego original.







» [Amiga] Los spin-offs navideños tuvieron tal éxito que se hicieron hasta cinco, incluida una versión para *3D Lemmings*.





LEMMINGS PERDIDOS

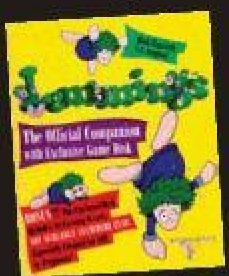


Los juegos Lemmings menos conocidos y los spin-offs de los que no habrás oído hablar...

Consola portátil Lemmings
Comercializado por Systema, este *Lemmings* portátil con pantalla LCD es un plataformas en el que un lemming debe saltar obstáculos y destrozar muros con un pico; nada que ver con el original.

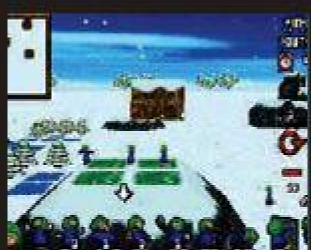
Covox Lemmings
Es una versión especial de *Lemmings* que fue producida como paquete promocional de las tarjetas de sonido Covox para PC. Lo que hace especial a esta edición es que ofrece siete escenarios más que la original, así como un escenario "Covox" especial.





Lemmings: The Official Companion Book
Vista la desconcertante naturaleza de *Lemmings*, estaba claro que una guía vendería, y la astuta Psygnosis decidió aprovechar la idea publicándola. Este particular libro incluía un disco que ofrecía 16 nuevos escenarios, por lo que es difícil de conseguir.

3D Lemmings Winterland
Se trata de una versión 3D de *Christmas Lemmings* y venía junto con *3D Lemmings* durante las navidades. El juego se vendía en un disco por separado y sólo incluía versión PC. Contenía seis escenarios de *3D Lemmings*, con diseños de temática invernal.





Vs Lemmings
Aunque por este nombre pueda sonar a juego independiente, *Vs Lemmings* es simplemente el biensonante título japonés de la versión para Game Boy Color de *Lemmings* y *Oh No! More Lemmings*. Un paquete doble que también salió para PlayStation.

No solo te permite practicar el uso de las diferentes funciones y herramientas –una opción introducida en *Lemmings 2*–, sino que dispone de un modo de repetición muy útil que recrea tu último intento y te permite reanudar la partida en cualquier punto. Pero lo que hace de *3D Lemmings* algo formidable es que se trata del primer juego de la serie que al fin soluciona el irritante problema de intentar escoger a un solo lemming entre una multitud. En los anteriores juegos perdías tiempo y herramientas moviendo el cursor sobre un nervioso conglomerado de píxeles verdes y azules, con la esperanza de que tu cursor tocara parte de un lemming orientado hacia el área y con la dirección correcta para hacer uso de la herramienta que habías seleccionado. Aquí se soluciona el problema permitiéndote escoger un lemming antes de dar una orden. Y también se puede usar el modo VL (Lemming Virtual), una función que te mete en el cuerpo del lemming elegido para ver a través de sus ojos.

> **"3D Lemmings está más cerca del estilo del original que cualquier otra entrega"**

Tras abandonar DMA en 1993, el programador Russell Kay creó Visual Sciences, su propio estudio de desarrollo en Dundee. Y fue aquí donde volvió a reencontrarse con *Lemmings* cuando Psygnosis le pidió que desarrollase el siguiente juego de la serie. *Lemmings Paintball*, lanzado en 1996, supuso un gran cambio respecto a los títulos previos. Similar en estilo a *Syndicate* –¡quién lo iba a decir!–, el juego era un divertido pero extravagante shooter isométrico con algunos elementos de puzle. Controlando una tropa de cuatro lemmings, cada uno armado con una pistola de paintball, los jugadores tenían que combatir contra un equipo enemigo a lo largo de 100 niveles mientras capturaban las banderas distribuidas por los escenarios. Se podía manejar tanto a un solo lemming como mover al equipo como unidad, y en algunos casos las criaturas debían interactuar con interruptores, catapultas y otros objetos. Por primera vez, se contó con un modo multijugador online, que permitía a dos usuarios luchar frente a frente con el objetivo de tomar la bandera del enemigo. En exclusiva para PC, el juego pasó casi desapercibido.

Llegado 1997, *Lemmings* dio el salto a los juegos de plataformas con un spin-off para PC y PlayStation titulado *The Adventures of Lomax* (o *Lomax*). Coprogramado por Erwin Kloibhofer y Henk Nieborg –cuyas colaboraciones previas incluían *Flink*, un plataformas de Psygnosis, y *Lionheart*, para Amiga–, *Lomax* poseía similitudes con sus anteriores juegos: derroche visual y sólida jugabilidad. Los jugadores asumen el rol de Lomax, un lemming de una tribu medieval que debe embarcarse en una aventura para salvar a sus compañeros, transformados en los enemigos del juego por un maléfico alquimista. En un bonito guiño al primer *Lemmings*, *Lomax* posee la habilidad de coleccionar y hacer uso de diferentes poderes manuales, algunos de los cuales están claramente influidos por las herramientas tradicionales de la serie. Aunque *Lomax* entra de lleno en el reino de los plataformas estándar, es un juego fantásticamente presentado y con una estética visual que recuerda mucho a la serie *Rayman* de Ubisoft.

El siguiente juego de la serie, *Lemmings Revolution*, fue desarrollado por Take Two Interactive. Lanzado en 2000, se trataba de otra entrega exclusiva para PC y estaba más inspirada en el original que en los títulos posteriores. La gran diferencia es que los niveles se desarrollan en la cara exterior de un cilindro, que puedes girar para obtener una perspectiva completa de los peligros y las trampas. El sello del primer *Lemmings* se aprecia a lo largo de *Revolution* con la recuperación de las ocho herramientas clásicas, amén del uso de gráficos 3D. Por otra parte, el resto de cambios y añadidos que *Revolution* ofrece son sutiles; además de los lemmings clásicos, ahora dispones de

» [PC] *Lomax*, spin-off plataformero de magnífico aspecto, se esforzó por homenajear el estilo clásico de juego de *Lemmings*.









ejemplares que pueden nadar y sobrevivir a un baño de ácido. También existen objetos con los que interactuar, como aceleradores, paneles antigravedad, suelos que se rompen e incluso portales de teletransporte. El juego también se desarrolla mediante escenarios ramificados, lo que significa que si te quedas atascado puedes seguir progresando por una ruta diferente hasta completar el juego. *Lemmings Revolution* puede ser considerado como otro plato fuerte de la saga, caminando sobre una delgada línea que combina la frescura con la fidelidad a las raíces.

La versión definitiva de *Lemmings* fue lanzada en 2006 y vino a demostrar que el *Lemmings* original es el mejor. Desarrollado por Team17, *Lemmings*, como su título indica, es algo parecido a un remake. Pero uno que cuenta con 36 nuevos niveles junto a los 120 originales, y con un editor de niveles –el primero de la serie, al menos oficialmente–, el cual, aunque de manera un poco engorrosa, permite a los jugadores crear y compartir escenarios; teniendo en cuenta la reconocida trayectoria de Team17 dentro del género de puzles con su serie *Worms*, no iba a ser ninguna sorpresa que su *Lemmings* de 2006 fuera una continuación de empaque dentro del canon. Notablemente influenciada por el estilo de dibujos animados de *Worms*, logra fusionar estéticamente ambos mundos.

También apareció ese año una versión de *Lemmings* para PS2. *EyeToy: Lemmings* añadía más niveles y hacía uso de la webcam de reconocimiento gestual de Sony, de forma que los jugadores podían emplear sus cuerpos para levantar puentes y guiar a los lemmings hacia el objetivo.

Una tercera versión para PS3 de la actualización de *Lemmings* de Team17 vio también la luz un año después en PSN. Manteniendo el mismo estilo artístico que sus homónimos para portátil y PS2, contaba con 40 niveles y carecía de modo multijugador y de editor. Además, modificaba las estrategias al eliminar algunas de las herramientas que se habían añadido, como sucedía en *All New World of Lemmings*.

Lemmings es una saga que ejemplifica las dificultades a las que se enfrentan los desarrolladores cuando descubren por primera vez una idea perfecta y redonda. Gran parte del encanto, del éxito y de la popularidad de la serie residía en el potente componente innovador del primer juego de principios de los 90, y el problema radicaba en que intentar replicar aquel primer impacto era imposible. Si DMA y Psygnosis no hubieran orientado la franquicia hacia nuevas direcciones, habrían enviado a los lemmings al patíbulo. Pero al mismo tiempo, con cada nueva entrega y con cada nueva idea se perdía algún detalle y se desvirtuaba el original, así que quizá los lemmings estaban condenados desde el momento en que se abrió la trampilla de aquel primer nivel, "Just Dig", y empezaron a excavar en nuestros corazones. Puede que el destino de los lemmings sí estuviera escrito, que sean realmente suicidas y evitar su muerte, la de la saga, resulte imposible.

Agradecimiento especial a **Andrew Madsen** (**www.lemmingsuniverse.net**) por su ayuda y asistencia con fotos e imágenes.
También a **Ian Barlow** por su destreza y sabiduría sobre *Lemmings*.

¡MENUDO CURRO!

Los Lemmings son criaturas versátiles, con habilidades realmente increíbles...





Geoff Crammond es conocido por sus simuladores de carreras de coches, desde *REVS* –el éxito de F3 para BBC MICRO– hasta su popular serie *Grand Prix* para PC. Sin embargo, durante un breve período de 1989, Crammond dejó de lado el realismo y creó un juego soberbio y que era capaz de responder a esta pregunta: ¿qué pasaría si alguien decidiera fusionar las carreras de velocidad con las montañas rusas? El resultado es uno de los más fantásticos videojuegos de todos los tiempos. El objetivo es pilotar un coche de carreras a través de ocho peligrosos circuitos, con un simple objetivo: evita matarte durante el proceso. Colócate en la parrilla de salida mientras **Retro Gamer** explora este clásico de Amiga.



EL NUEVO

Comienzas el juego como un novato compitiendo contra otros segundones en la Cuarta División. Al menos, el juego te permite usar tu propio nombre y no ser un personaje anónimo.



ROAD HOG

Cuando John Major dejó la política, entró en el mundo de las carreras (el parecido es razonable); Road Hog es fácil de derrotar si usas el booster para enfilar las rectas a toda pastilla.



DARE DEVIL

Primer test de empaque, porque Dare Devil (o el señor Spock para los amigos) es un adversario de la Tercera División. Adelántale en una curva y no permitas que te saque de la pista.



BIG ED

A Big Ed le gusta hacer caballitos; reducen la velocidad, pero al muy canalla no parece afectarle este efecto. Pásale por encima saltando, o supérale con el booster en una curva.



THE DODGER

La carrera contra The Dodger es la prueba más dura en la Segunda División. En las divisiones inferiores, perderás si caes de la pista; tendrás que evitar cualquier tipo de error para derrotarle.



HOT ROD

Con su flequillo rubio y unos dientes relucientes, Hot Rod parece un galán, pero corre como un poseso. Persíguele, usa el booster, arriesga en la curvas y pásale en la última vuelta.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?



Ruge de maravilla

Los videojuegos dan siempre lo mejor de sí cuando resultan emocionantes. Y si están basados en situaciones del mundo real, las sensaciones son lo más importante, aunque los juegos de carreras modernos (con pocas excepciones, como *OutRun 2*) tiendan a preferir un estilo más televisivo. Sin embargo, *Stunt Car Racer* es un arcade sin complejos, lo que significa diversión y una sensación fantástica al guiar tu coche por las pistas y las curvas, así como al usar el booster para dejar tirados a tus rivales. Sobra decir que el absurdo diseño de las pistas intensifica la genialidad del juego.

EL MEJOR CIRCUITO



La montaña rusa

La pista ondulante The Hump Back es maravillosa; la simplicidad de The Little Ramp es ideal para carreras rápidas; The Ski Jump es trepidante; y The Draw Bridge (que incluye un puente levadizo que sube y baja) es delirante. Sin embargo, para nosotros, nada mejor que la pista The Roller Coaster de la Segunda División. Tiene forma de montaña rusa, y salvo una primera curva que hay que tomar lentamente (o saldrás volando), se trata de un circuito ultrarrápido que te obligará a descender vertiginosamente por peligrosas pendientes para luego impulsarte en el ascenso de enormes cuestas.

EL MEJOR RIVAL



Una pista: no es el ordenador

Stunt Car Racer es bastante competente implementando personalidad a los rivales a los que te enfrentas. Hay diferencias en los comportamientos de cada personaje y la curva de dificultad es razonable, siendo los pilotos de las divisiones superiores más difíciles de batir. Sin embargo, la IA del ordenador evita que el coche de los contrincantes se salga de pista (aunque embistas su coche) y acaba resultando robótica cuando ya has jugado mucho. Afortunadamente, puedes conectar un par de Amigas y jugar cara a cara con un colega (cada jugador necesita su propio Amiga y su propia tele o monitor).

LA MEJOR IDEA



Limitación de daños

El modelado de daños es un aspecto polémico en los juegos de carreras modernos: realismo excesivo y jugadores frustrados mientras las marcas se quejan de que sus coches sean destrozados en pantalla, pero la alternativa supone que la relación riesgo-recompensa desaparezca. *Stunt Car Racer* compagina sensibilidad arcade con una sencilla mecánica de daños. Los aterrizajes bruscos y las colisiones afectan al chasis, cuyo deterioro se observa en la barra superior; los golpes más violentos abren agujeros en la estructura del vehículo que solo se pueden reparar al final de la tercera temporada.

¡OJO!: TRAMO PELIGROSO



Un juego de carreras ingenioso

Crammond es un tipo retorcido cuando se trata de diseñar circuitos, e incluso algunos de los más sencillos de *Stunt Car Racer* contienen desagradables sorpresas (intenta hacer virajes agresivos en The Hump Back y probablemente te des un tortazo en la última curva). La mayoría de las secciones más desafiantes de los circuitos consisten en saltos que te obligan a acelerar a tope antes de lanzarte por los aires, pero nuestro momento sorpresa favorito sucede al final de The High Jump: justo después de una de las últimas curvas, hay un tramo recto peraltado a 45º que suele pillarnos desprevenido.

EL GRAN SECRETO



La continuación que nunca existió

En abril de 2003, los fans de *Stunt Car Racer* estallaron de júbilo cuando se reveló que Geoff Crammond estaba trabajando en un *Stunt Car Racer Pro*. Desgraciadamente, al final fue cancelado, y eso que Crammond afirmó: "Mi agente dice que es el mejor juego que nunca ha vendido". Pese a ello, los usuarios de Amiga pueden deleitarse con un poco de magia extra de *Stunt Car Racer* gracias al parche "The New Tracks", de AmiGer, que modifica los colores de las carreras, ajusta la IA y aporta ocho nuevas pistas, incluidas Dizzy Descent, Witty Way, Crazy Caper, Amazing Adept y Rat Race.

Lo que dijo la prensa… hace mucho

Commodore User (Diciembre 1989), 92%

"Los gráficos son increíbles, y no solo en lo referente a la sensación de movimiento que percibe el jugador. Casi merece la pena perder las carreras para así seguir al otro coche a través de la pista, viendo cómo va rebotando. Un juego increíble, casi perfecto. Compra obligada para cualquier usuario de Amiga".

Amiga Format (Enero 1990), 93%

"Es algo apasionante. Acción a raudales que te obligará a contener la respiración mientras vuelas tras un salto, y a apretar los dientes cuando veas a tu oponente pasar zumbando. Sólo le falta una opción de repetición que permita ver desde fuera de la cabina los espectaculares choques".

Nuestra opinión

Sus polígonos sin texturas pueden hacer que parezca anticuado –casi un poco como *Hard Drivin'*–, pero *Stunt Car Racer* aún destaca en lo importante: los controles son precisos, la física es tan divertida como la de un juego de arcade, y los diseños son geniales.



LAS CLAVES

- **PLATAFORMA:** AMIGA
- **COMPAÑÍA:** MICROPROSE/MICROPLAY
- **DESARROLLADOR:** GEOFF CRAMMOND PARA MICROSTYLE
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1989
- **GÉNERO:** CARRERAS
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 7 €

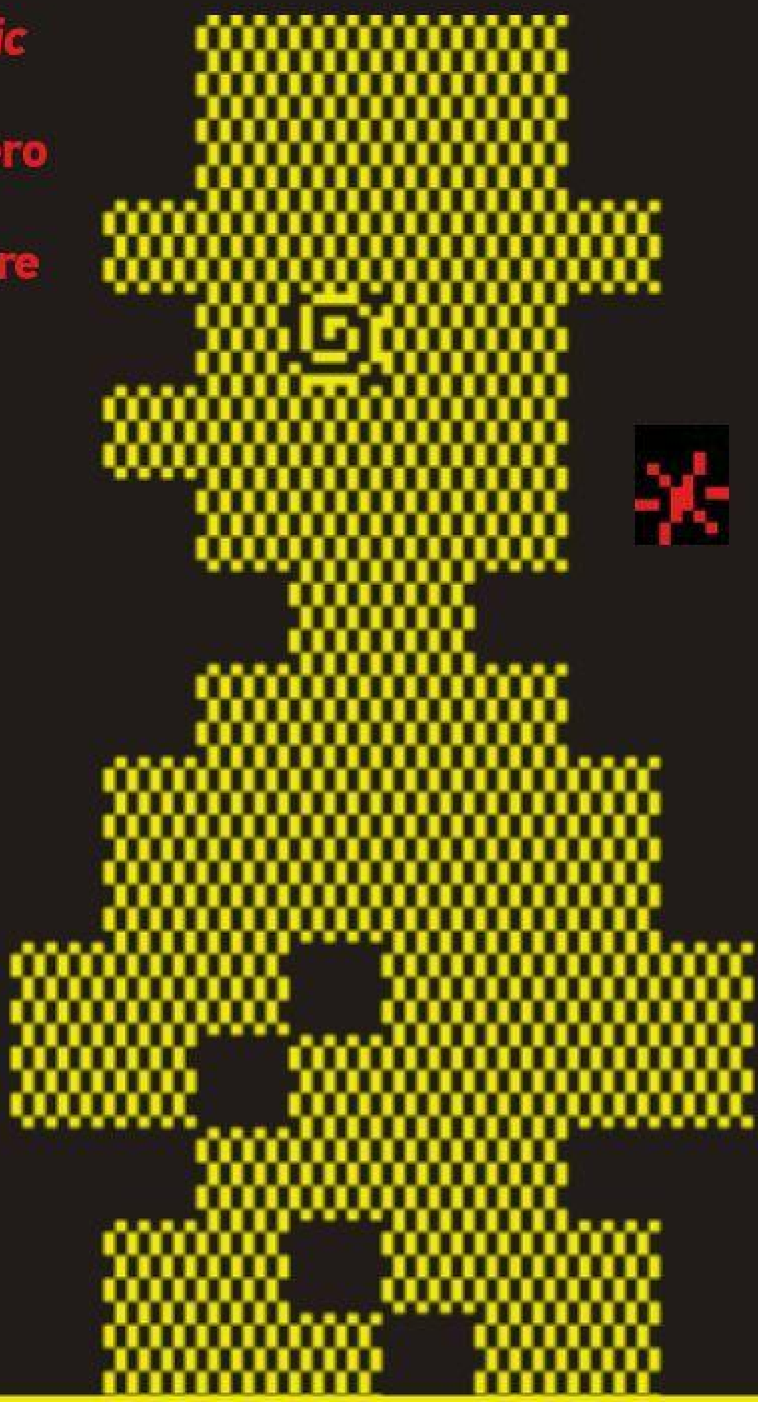


Tras el enorme éxito de *Manic Miner* y *Jet Set Willy*, una tercera encarnación del Minero Willy no solo era inevitable, sino obligatoria. Pero Software Projects parecía incapaz de sacarlo adelante. Hablamos con Derrick P. Rowson, el programador que llegó para solucionar los problemas...



LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** SOFTWARE PROJECTS
- » **ESTUDIO:** SOFTWARE PROJECTS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1985
- » **PLATAFORMAS:** CPC, SPECTRUM, C64, C16, BBC MICRO, ELECTRON, MSX, EINSTEIN, AMIGA
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS



"El mítico *MegaTree*?", exclama Derrick Rowson cuando le preguntamos sobre el infausto e inédito juego que iba a ser la verdadera continuación de *Jet Set Willy*. "Lo diseñaron en la caja de un paquete de cigarrillos y lo planificaron entre pinta y pinta. Oí hablar de él y conocía a los involucrados, pero yo no tuve nada que ver con ello".

Probablemente, Derrick sea prudente distanciándose de aquella debacle. La historia cuenta que Matthew Smith, el autor de los juegos del Minero Willy, era considerado una influencia negativa en las oficinas de Software Projects en Liverpool. Como resultado, los directores de la compañía, Alan Maton y Tommy Barton le trasladaron a una casa en Holt Road, Birkenhead, y le exigieron ponerse las pilas y finiquitar *The MegaTree*.

A Matthew, que tenía 18 años por entonces, le asignaron dos colegas de edad similar llamados Stuart Fotheringham y Marc Dawson. Sin obligación o indicación alguna, los tres jóvenes no fueron capaces de crear nada parecido a un juego comercializable y el proyecto fue

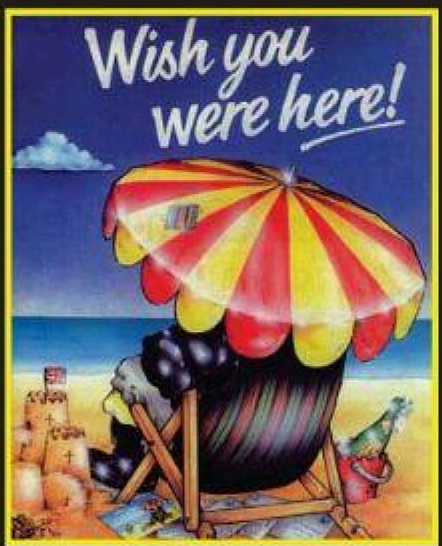


“Decidimos ir a por todas. Daríamos un cohete al jugador y lo lanzaríamos al espacio”

DERRICK ROWSON, SOBRE SU VERSIÓN DEL JUEGO



» [Amstrad] La casa de Holt Road, donde varios miembros de Software Projects vivían y trabajaban, aparece en el juego.



» Los anuncios promocionales de *Jet Set Willy II* se aprovecharon del famoso rumor de la isla desierta.



cancelado tres meses después. Esto abrió un gran boquete en el calendario de lanzamientos de Software Projects: no habría un título nuevo de Willy en las tiendas para las Navidades de 1984, y a menos que Matthew recuperase su compromiso con el trabajo –con el que programó *Manic Miner* en sólo ocho semanas– quizás ni siquiera llegara a haberlo jamás. Pero cuando más desesperada pintaba la situación, una solución imprevista surgió ante los ojos de los jefes.

Derrick Rowson y Wetherill Steve eran dos programadores de Software Projects cuyo primer trabajo en la compañía había sido convertir *Manic Miner* y *Jet Set Willy* al recién nacido Amstrad CPC. Su versión de *Manic Miner* era casi idéntica a la original de Spectrum, pero con *Jet Set Willy* se les había ido un poco la pinza, ampliando la ya inmensa mansión de Willy de 60 habitaciones con 74 nuevas. Esta nueva y descomunal versión fue subtitulada *The Final Frontier*, ya que habían instalado un cohete en el tejado para que Willy pudiera viajar al espacio exterior y más allá. Había tal exceso de contenido que Software Projects ideó un plan ruin: coger la versión mejorada de CPC y comercializarla para Spectrum como *Jet Set Willy II*. “Solo pretendía ser una modificación”, afirma Derrick sobre la conversión para CPC. “Alan Maton vino a mi oficina y me preguntó si podría reescribirlo para Spectrum. Yo le respondí: “Tal vez”, y eso le bastó para pedirme que lo hiciera”.

Aunque no estaba planificado, resultaba obvio que Derrick debía participar en las siguientes aventuras de Willy, ya que era uno de los mejores amigos de Matthew dentro de Software Projects. De hecho, había sido Matthew quien le había metido en nómina. “Conocía a Matthew desde antes de que programara *Manic Miner*”, dice. “Algunos amigos solíamos ir a la tienda Tandy del barrio. Matthew apareció un día, nos habló de sus aventuras con *Manic Miner* y nos dijo que estaba esperando cumplir dieciocho para abrir su propio negocio. Vivía muy cerca de la tienda y, como me pillaba de camino a casa, me fui caminando con él”.

“En aquel momento yo estaba en paro, pero los ordenadores parecían ser una extensión lógica de mi principal afición, que eran las matemáticas. Pensaba que por ser totalmente sordo no era apto para hacer una carrera, pero con la informática sólo necesitabas la lógica y no tenías que hablar con nadie. Aprendí por mi cuenta a programar en Z80, lo que resultó sencillo, y durante los siguientes meses le enseñé a Matthew algunos de mis programas. Podéis imaginaros mi sorpresa cuando me dijo: “Ven a trabajar para mí”.

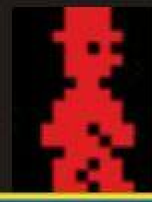
Software Projects ocupaba parte del complejo Bear Brand, una antigua fábrica de municiones de guerra en Allerton Park, Liverpool. Derrick recuerda que la compañía estaba en pañales cuando él llegó. “Los primeros dos meses estuvimos deambulando por aquel polígono. No había mesas, ni sillas, ni ordenadores y todo se fue construyendo con el tiempo. En una de mis salidas con Matthew compramos algunos Tandy TRS-80 Modelo 4 y una enorme impresora de línea de 24 pines”.

Con el nuevo equipo, Derrick y Steve comenzaron a trabajar en la conversión de *Manic Miner* para CPC. Los jefes querían ver terminado el juego lo más rápido posible, pero había un par de obstáculos a superar. El primero era que el Amstrad era una caja de sorpresas. “No sabíamos nada sobre la máquina y nos pasamos semanas programando rutinas de prueba para conocer sus límites. Nos dejaron algo de software Amstrad aún no comercializado que a mí me parecía horrible, y por eso nos pasamos tanto tiempo estudiando el hardware”. Después de



JET SET WILLY II





VERSIONES MINERAS

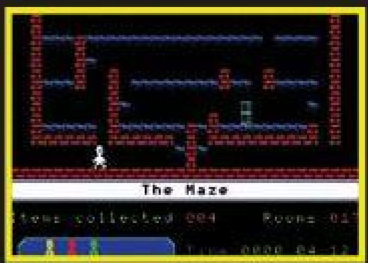
JET SET WILLY II SALIÓ EN casi tantos sistemas como la primera entrega, y cada versión resulta única o interesante por algún motivo. En la de Commodore 64 puedes saltar al interior del inodoro al principio del juego y descubrir dos pantallas extra: "Now Your In It" y "To Thy Grave". Las versiones para MSX y Tatung Einstein también disponen de un par de pantallas adicionales –"The Maze" y "Transmat Testing Bay"–, que son más difíciles de encontrar y más gratificantes que las de C64. La versión para Commodore 16, realizada por Tynesoft, es bastante curiosa, ya que debido a la escasez de memoria le faltan alrededor de 50 pantallas y las restantes están divididas en cuatro cargas separadas.

La más intrigante es la de BBC Micro, que Tynesoft lanzó en versión de disco y cinta. La versión de disco contiene más o menos el juego completo, pero en la de cinta casi todas las pantallas del «JSW» original han sido eliminadas, dejando sólo las nuevas (más las dos específicas de BBC: "Fallout Shelter" y "Ethel the Aardvark"). Esta es la versión que mejor se adapta a la etiqueta de secuela, puesto que casi todo su contenido es novedoso. La versión para Electron es la misma que la de cinta para BBC Micro, sólo que con menos colores en pantalla.

La versión para Amiga, publicada en 1992, presenta unos gráficos actualizados y la acción ya no se muestra pantalla a pantalla, sino que hay scroll entre ellas; y aunque el mapa es fiel al original, la experiencia de juego es muy diferente.



» [BBC Micro] Con tanta habitación nueva, al Minero Willy le habría venido bien un aparejador.



» [MSX] Aventúrate a pasar el *MegaTree* en MSX o Einstein y descubrirás esta pantalla extra.



» [Amstrad] Sólo hay una forma de abandonar "Deserted Isle", un teletransporte invisible que te proyecta al espacio.

aprender a sacarle partido a un CPC, se dieron cuenta de que nadie podía proporcionarles el código fuente de *Manic Miner*.

Por suerte, Derrick había desarrollado su propio desensamblador. "Steve desensambló el juego con mi programa y me pasó los datos de habitaciones, sprites y bloques para que los pudiera introducir en nuestro código. En ningún momento contamos con el código fuente original".

La pareja se curtió resolviendo estos problemas iniciales con *Manic Miner*, lo que les sirvió más tarde para trabajar a tope desde un principio cuando llegó el turno de convertir *Jet Set Willy*. Incluso tuvieron tiempo para abordar algunos fallos del original. "Decidí que teníamos que reparar los bugs en el diseño de las habitaciones. Parecía sencillo arreglar el fallo de que algunos saltos permitían al jugador acceder a zonas inverosímiles o a pantallas que no existían, así que me propuse cambiar el diseño". Derrick se refiere a los saltos de fe de la versión original para Spectrum, que llevaban a Willy a lugares inesperados, como cuando te lanzabas desde lo alto de habitaciones como "Rescue Esmerelda" o "Watch Tower". "Rescue Esmerelda" sólo necesitaba una nueva habitación en la parte superior, "Belfry". Luego discutimos sobre cómo solucionar el problema de la "Watch Tower". Conocíamos las historias que circulaban sobre el juego original, así que decidimos ir a por todas. ¡Añadiríamos un cohete y lanzaríamos al jugador al espacio! Steve diseñó esa parte mientras yo programaba el cohete y los efectos especiales".

Este paseo por el espacio les permitió lucirse con un montón de nuevas y estrambóticas pantallas. "Era consciente de que la memoria iba a ser un problema, así que decidí programar un editor para construir las nuevas habitaciones y después implementé un método de compresión para los datos. En cuanto vimos que podíamos añadir nuevas estancias en cualquier lugar, nos pusimos a trabajar entusiasmados. Steve programó las rutinas para los suelos móviles (los de "The Trouble with Tribbles is...") mientras yo me ocupaba de añadir nuevos sprites. Él sugería un escenario y diseñábamos las habitaciones para adaptarlo. Cada una de las habitaciones del espacio era una parodia de alguien o de algo, o nos servía para comprobar hasta qué punto podíamos forzar el motor del juego. "Eggoids" era para ver hasta dónde podían llegar nuestras rutinas de sprites. En las pantallas de "Incredible Big Hole", Steve implementó sprites que sólo aparecían en una dirección".

Aunque la mayoría de las pantallas que añadieron se situaban fuera de la mansión de Willy, aún no habían terminado de trabajar con su cada vez menos humilde morada. Matthew había dejado huecos en el mapa y comenzaron a llenarlos. "A medida que el desarrollo continuaba, añadimos habitaciones de relleno en el centro de la casa. Éramos conscientes de que debían ser fáciles, ya que sabíamos lo difícil que era recorrer la casa original de Matthew. La habitación "Dumb Waiter" se burlaba del *Wacky Waiters* de Imagine y me obligó a añadir los ascensores." El mayor espacio vacío estaba localizado entre "Forgotten



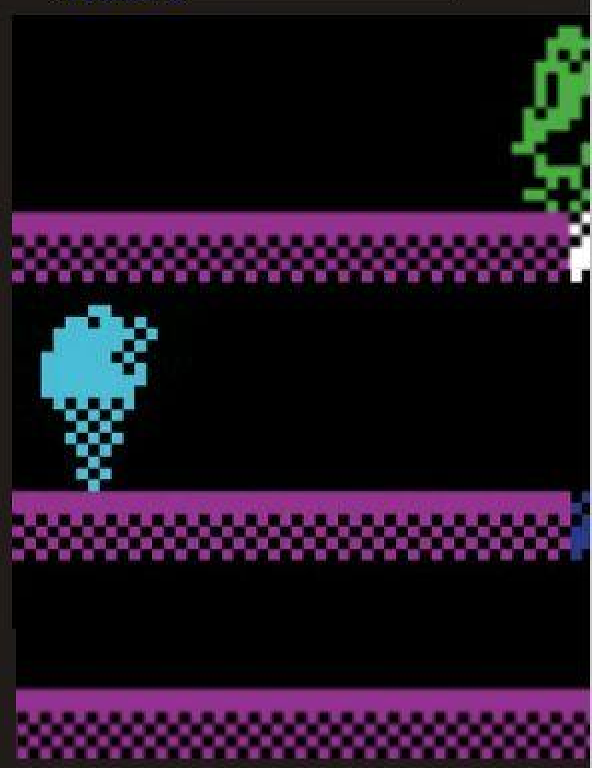
LO MEJOR DEL ESTUDIO

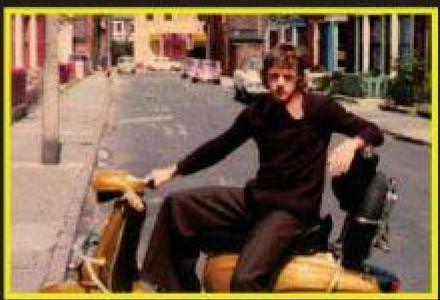
THRUSTA (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: SPECTRUM, C64
FECHA: 1983

MANIC MINER
PLATAFORMA: SPECTRUM, C64, CPC, ORIC, DRAGON Y OTROS
FECHA: 1983

JET SET WILLY
PLATAFORMA: SPECTRUM, MSX, BBC MICRO, C16 Y OTROS
FECHA: 1984







» Derrick, en una foto de los años 70, antes de que le picara el gusanillo de la programación.



“Nunca se nos ocurrió pedir permiso para hacer estos cambios y a nadie pareció importarle”

DERRICK, SOBRE SU TRABAJO SIN IMPOSICIONES



Abbey” y “The Security Guard”, lo que permitió meter entre ambas pantallas una nueva gran sección: un sótano. “Para las estancias inferiores, Steve escogió nombres basados en su experiencia como aprendiz en los pozos subterráneos de Yorkshire”.

Dos de las nuevas y memorables pantallas probablemente no han sido visitadas nunca por la mayoría de jugadores, porque eran muy difíciles de alcanzar. La primera era “Deserted Isle”, incluida en respuesta a una carta publicada en el número 7 de Your Spectrum. Un tal Robin Daines, de Chester, afirmaba que en el juego original de Spectrum, si visitabas el yate de Willy en un momento determinado eras trasladado a una isla desierta. La carta era una tomadura de pelo, pero está claro que engañó a muchos y animó a Derrick y Steve a hacer realidad el falso rumor. “En una de nuestras sesiones de tormenta de ideas, decidimos añadir el barco que navegaba hacia una isla desierta. En las habitaciones inferiores ya habíamos habilitado un interruptor que apagaba las luces unos segundos. Quería que las luces se apagaran y que Willy tuviera que usar una linterna, pero esta idea se desechó porque no veía cómo programar un círculo de luz que siguiera a Willy. En vez de eso, el interruptor se usó para activar el viaje en yate”.

La otra pantalla destacada fue la última. Si coleccionabas al menos 150 de los 175 objetos, Maria permitía a Willy retirarse por la noche. Sin embargo, nadie esperaba que el final de la primera entrega, en que el protagonista era engullido por el váter, tuviera una variante sorpresa. Y es que Willy caía en “The Central Cavern”, la mítica primera pantalla de *Manic Miner*. “El desenlace en forma de pesadilla recurrente fue una idea conjunta”, dice Derrick. “En Internet la gente se pregunta por qué “Oh Shit! The Central Cavern” no es jugable. Es una cuestión de código. Sólo se permiten ocho tipos de celdas y los suelos que se desmoronan no son uno de ellos. Habría hecho falta añadir más código a las rutinas sólo para que se pudiera jugar. Y diría que si hubiera escrito el código para jugar, la gente pediría acceder a la siguiente pantalla. ¿En qué momento había pasado de ser la pesadilla de Willy a ser mi pesadilla?”

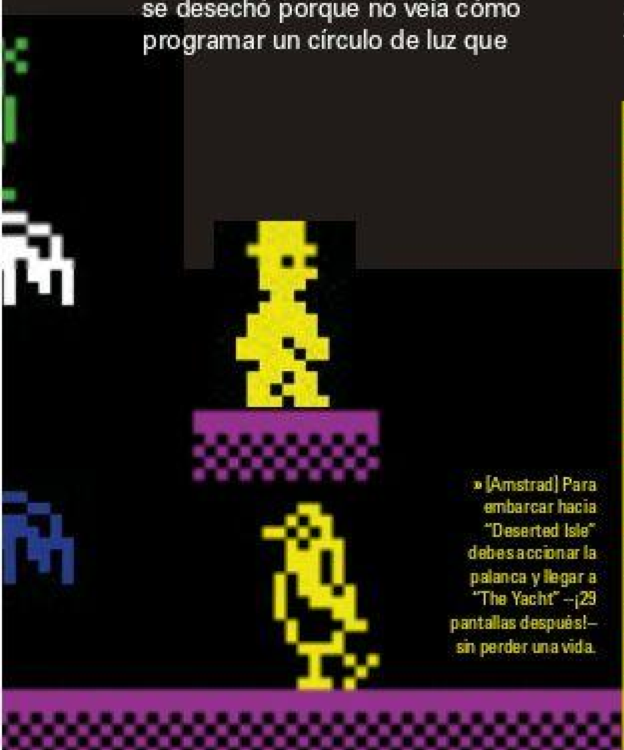
La pareja de programadores no recibía indicaciones mientras añadían nuevas estancias y características, pero los jefes no tardaron en anunciarles que el desarrollo debía finalizar. “Alan y otros de la dirección vinieron a la oficina para ver cómo íbamos. Nunca se nos ocurrió pedir permiso para realizar todos estos cambios y a nadie parecía importarle, pero “daos prisa” fue el mensaje que nos dieron. Por razones personales, Steve no quería estar en la oficina durante las horas normales de trabajo. Me pasaba el día en la oficina por mi cuenta, pero llegada la hora de ir a casa, Steve entraba al trabajo y yo me quedaba otras cinco horas con él. Cada vez trabajaba más y más horas, y la mayoría de las noches Alan me llevaba a casa a las diez. Mientras tanto, Steve se pasaba la noche en el trabajo y se iba cuando yo entraba. Así fue como se programó la mayor parte del juego”.

“El empujón final que dimos para concluirlo fue una pesadilla. Fui a trabajar un viernes y me dijeron que el juego debía estar en el escritorio de Tommy el lunes por la mañana. Pasé todo el día intentando terminar todos los pequeños detalles que faltaban. Steve llegó a la hora de costumbre, cuando todo el mundo ya se estaba yendo a casa. Trabajamos juntos toda la noche del viernes, más el sábado y el domingo. Sólo descansábamos mientras preparábamos la comida, que engullíamos con los ojos en la pantalla mientras tecleábamos



EL MAPA SECRETO

UNA DE LAS pantallas nuevas más interesantes es “Cartography Room”, que cuenta con una versión reducida del mapa del juego. Fue añadida durante el desarrollo para que Derrick y Steve pudieran acceder rápidamente a cualquier pantalla, y el código secreto que activa esta función se conservó en la versión para Amstrad de *JSW*. “Creo que incluso hoy la mayoría de la gente no sabe nada del código”, dice Derrick. “Puedes acceder tecleando HIEMMRAIDNAPRRRTT y luego pulsando Escape. Aparecerá la sala de cartografía y podrás mover una cruz para escoger una habitación del principio. Todas las versiones del juego a las que he jugado bajo emulador en PC tienen corrompidos los datos de “Cartography Room” por los hackeos. ¿Por qué eliminaron esta utilidad si venía dentro del juego?”.



» [Amstrad] Para embarcar hacia “Deserted Isle” debes accionar la palanca y llegar a “The Yacht” –¡29 pantallas después!– sin perder una vida.



JET SET WILLY II



frenéticamente. Terminamos a primera hora del lunes. Estaba tan cansado que necesitaba dormir, pero no podía desconectar. Me pasé todo el lunes en la oficina. Supongo que esperaba que nos hicieran una fiesta o algo. No pasó nada".

Pero los jugadores de Amstrad no tardarían en deshacerse en elogios, ya que esta versión para CPC superó a la original de Spectrum en todo. Estaban todas las pantallas adicionales, pero también había varios ajustes que mejoraron el juego. Willy se movía más rápido y era más ágil. Se habían reparado fallos de consecuencias catastróficas, como el bucle de muerte infinito –cuando un salto podía agotar todas las vidas en un instante–, y era posible completar el juego (a diferencia de las versiones Spectrum, C64 y BBC Micro). Los bugs de la versión original de Spectrum (o la necesidad de corregirlos) fueron una de las razones por las que *Jet Set Willy II* recibió el visto bueno.

La conversión para Amstrad se lanzó en abril de 1985, momento en que Steve abandonó Software Projects para unirse a Odin Computer Graphics, otro estudio con sede en Liverpool. Derrick, por su parte, se dedicó a reescribir el juego para Spectrum como *Jet Set Willy II*. Así nos lo explica: "El núcleo principal del programa podía reescribirse fácilmente, ya que una de las primeras decisiones que tomamos con la versión de Amstrad fue cambiar la relación de aspecto de pantalla para emular la de Spectrum. Los suelos móviles de Steve daban problemas, y junto a otras cosas me obligaron a implementar una copia de lo que había en pantalla en torno a Willy: mientras Matthew generaba el decorado en un búfer para a continuación pegar los sprites antes de mostrar todo en pantalla, la versión de Amstrad hacía todo el trabajo en la pantalla de juego y se basaba en los colores para detectar colisiones con una rutina que me curré para minimizar el parpadeo. Pero en Spectrum, claro, tuve problemas al detectar las colisiones de sprites, así que opté por copiar el área relevante de la pantalla alrededor de Willy a un pequeño búfer para borrar después los gráficos de los enemigos; y si quedaba algo, Willy moría. Cuando hubo que programar la entrada del teclado, me di cuenta de que había bloques enteros de código que necesitaban cambios. Ya puesto, reestructuré el código del juego".

Con la ventaja de su pasión por las matemáticas, Derrick emprendió el reto de optimizar el programa y hacerlo lo más eficiente posible. "Estaba acostumbrado a modificar código y programar rutinas que hicieran múltiples tareas. Esto hace que el código sea difícil de seguir, pero permite reducirlo enormemente. El código de Matthew estaba escrito de una sola vez, tenía la habilidad de escribir en código de Z80 como si



» [Spectrum] La continuación recoloreó muchas pantallas e introdujo pequeños cambios de diseño. Compara la "Cold Store" del original (izquierda) con la de la continuación (derecha).



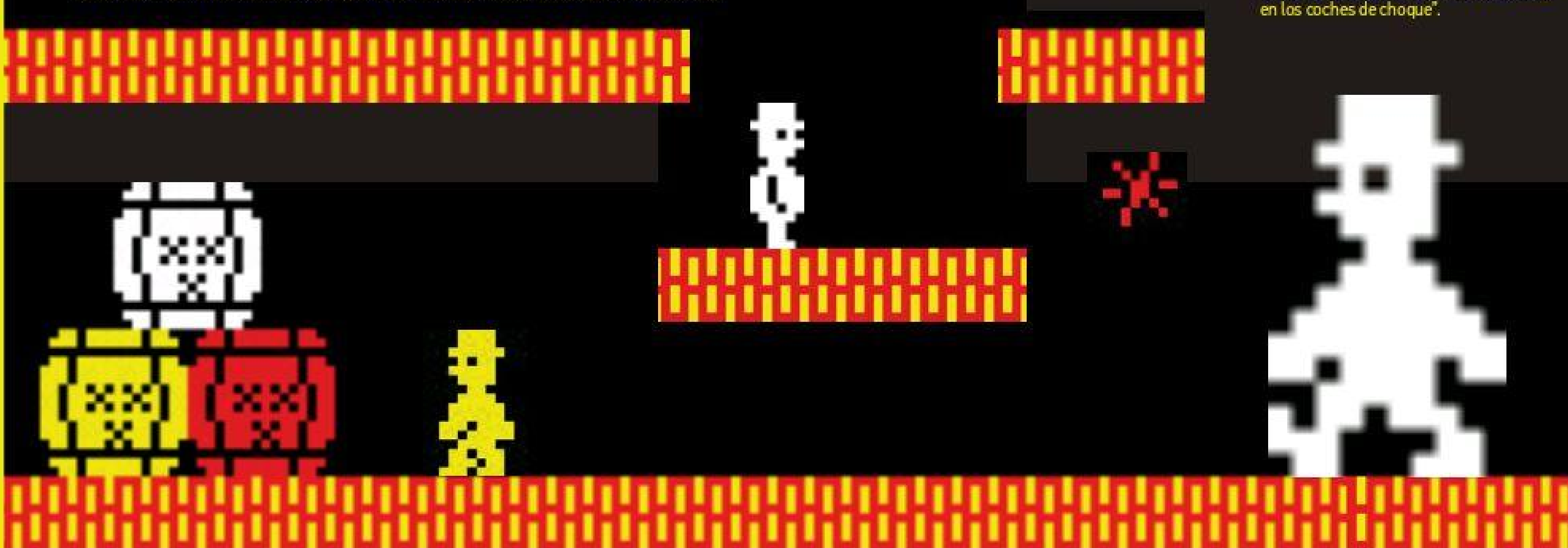
» [Spectrum] El uso del mecanismo de teletransporte te permitía viajar a un planeta alienígena o volver a la casa.

MR JET SET

EL MINERO WILLY fue una creación de Matthew Smith, así que pensamos que lo apropiado era tener una breve charla con él y saber por qué no se involucró más en la secuela y qué pensaba del resultado final.

"La secuela fue toda obra de Derrick y Steve", nos contó. "Mientras ellos hacían eso, yo supuestamente estaba haciendo *The MegaTree*, así que no me involucraba mucho. Aparecía, saludaba y veía cómo iban las cosas. Me impresionaron mucho las pantallas comprimidas, porque por entonces yo era escéptico acerca de la compresión y me llevó un tiempo convencerme de que valía la pena. También arreglaron el mayor error en la jugabilidad de *JSW*, cuando saltabas de una pantalla a otra y morías una y otra vez, perdiendo todas tus vidas. Lo arreglaron haciendo que reaparecieses en el último lugar seguro. Así que la secuela era más como una segunda edición, con el doble de tamaño y todos los errores subsanados."

Antes de dejarle marchar, le mencionamos a Matthew una historia que Derrick nos contó sobre una vez que le acercó a casa en su maltrecho coche y lo empotró contra un contenedor. "Era mi técnica habitual de aparcamiento", responde secamente. "Aprendí a conducir en los coches de choque".



JET SET REDUCIDO

PARA LIAR más las cosas, existen dos versiones de *«Jet Set Willy»* para Amstrad CPC: una con todas las pantallas nuevas (subtitulado *«The Final Frontier»*) y otra que sólo contiene las pantallas del original para Spectrum. La versión común y corriente fue producida posteriormente, en concreto para la recopilación *«They Sold a Million»* de Ocean. Software Projects quería seguir vendiendo la versión ampliada, por lo que le pidieron a Derrick una versión sin las pantallas adicionales eliminadas. Aunque cumplió el encargo, no pudo resistirse a añadir una nueva característica en forma de tabla de puntuaciones más altas.



» [Amstrad] Para la versión reducida, Derrick incluso se tomó la molestia de recuperar el vomitivo final original.

» Este memorable anuncio de Software Projects muestra a los protagonistas de nuestra historia. De derecha a izquierda, en la cola: Derrick Rowson, Alan Maton (con su brazo sobre Willy) y Steve Wetherill.



fuera prosa. Trabajaba superando los problemas, programando mientras avanzaba. Básicamente, el código que escribía era el definitivo, y tan simple como era, funcionaba. No tenía necesidad de reescribir el programa una y otra vez para reducir su tamaño. A mi me interesaba reducirlo tanto como pudiese y en un período de tiempo tan corto como fuera posible. Examiné casi todas las rutinas, y si me parecía que estaban infladas las reescribía. Con cada pequeño mordisco al código lo reducía un poco más. Me tomó casi tanto tiempo comprimirlo como programar la versión para Amstrad".

Este código más inteligente y racionalizado no sólo provocó que el juego tuviera el doble de tamaño que la versión de Matthew, sino que fuera más rápido. El paso final fue que los jugadores vieran todas las pantallas adicionales. "Pensaba que debía mostrar que aquello no era lo mismo que el *Jet Set Willy* original, razón por la cual añadí la demo que recorría todas las habitaciones al comienzo. Sabía que para mucha gente sería la única vez que verían algunas de las pantallas. Para la mayoría el juego era demasiado difícil como para alcanzar los extremos exteriores del mapa, y eso dejando de lado la tarea de coleccionar los objetos. Ojalá se

> **"En Software Projects, Matthew destacaba por ser una persona honesta y agradable"**
>
> DERRICK, SOBRE SU AMIGO MATTHEW SMITH, CREADOR DEL MINERO WILLY

me hubiera ocurrido permitir que los jugadores pudieran comenzar ya en la "Cartography Room" o en "The Bathroom", y quizás también haber concedido vidas extra según se fueran recogiendo objetos".

Deseosa de sacar partido al "nuevo" juego de Willy, Software Projects puso a trabajar a varios empleados en las conversiones para otras máquinas. La de Commodore 64 fue llevada a cabo por John Darnell y Steve Birtles, otros dos inquilinos del departamento de programación conocido como "El Zoo". "John y Steve trabajaban en una oficina al final de un largo pasillo, yo estaba en un extremo y ellos en el otro. Estaban programando *Jet Set Willy II* para C64 al mismo tiempo que yo hacía la versión de Spectrum. La analogía del zoológico viene del hecho de que todos trabajábamos de forma aislada y éramos muy territoriales, unos en el campo del Z80 y otros en el del 6502, y en salas separadas. Y estábamos "nosotros", los programadores, y "ellos", los jefes, arriba en las oficinas principales, nuestros guardianes".

De entre los guardianes, Derrick mantuvo muy buenas relaciones con aquel que le introdujo en la compañía. "De todo el grupo de Software Projects, Matthew destacaba no por ser un jefe, sino por ser una persona honesta y agradable. Entraba y salía del edificio y la mayoría de las conversaciones eran divertidas y sobre temas variados. Me mostraba libros disparatados sobre cómo hacer crecer la hierba en las paredes y otras cosas extrañas. Lo triste es que él podría haber diseñado todas las habitaciones nuevas si hubiera querido. Antes de terminar, nos preguntó a Steve y a mí si necesitábamos ayuda en el diseño, pero ya era muy tarde".

"Han pasado 25 años desde entonces y no estaba al tanto del culto que había alrededor de Matthew. Fue una sorpresa entrar en Internet y buscar mi nombre. Lo que empezó como una curiosidad se convirtió en asombro antes las cosas que aparecían escritas, algunas de las cuales sólo se basan en historias que otros han contado, pero que no tienen base real. Me dieron instrucciones de no incluir a Steve en los créditos de *Jet Set Willy II* porque no había formado parte del equipo que lo reprogramó para Spectrum, pero era tan mío como suyo. Yo soy el tipo que lo metió con calzador en Spectrum, pero Steve es tan autor como Matthew y como yo".

Puede que *Jet Set Willy II* no fuera la continuación que muchos fans esperaban. Era una actualización que eliminó los bugs y amplió el número de habitaciones, y logró salir de "El Zoo", que es más de lo que puede decirse de *The MegaTree*, o del misterioso y nunca lanzado *MinerWilly Meets The Taxman*.

"¿Os he contado que yo empecé a trabajar en *Taxman*?", pregunta Derrick cuando estamos a punto de poner punto y final a la biografía de Willy. "Pero esa es otra historia…"











DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER INVESTIGA LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

Brøderbund

Desde los humildes orígenes familiares de una de las mayores compañías de software de EE.UU. de las últimas décadas, descubrimos a los responsables de *Lode Runner*, *Prince of Persia* y *Myst*

Cuando la industria del videojuego se acercaba a su segunda década, el fenómeno de las consolas que vio nacer a compañías como Atari y Activision empezaba a enfrentarse a la competencia creciente de otra revolución en gestación: los ordenadores domésticos. Los aficionados comenzaron a tener la oportunidad de crear y publicar su propio software en disquetes o cintas de casete, y cualquiera con ambición, entusiasmo y conocimientos tenía la ocasión de convertir su hobby en una carrera profesional.

Esto es lo que pensó Doug Carlston, un abogado graduado en Harvard que llevaba desde los años 60 fascinado por los ordenadores. Tras graduarse consiguió un puesto en una prestigiosa firma de abogados de Chicago con sede en la famosa torre Sears, antes de mudarse a Maine para montar su propio bufete con un colega. Durante sus años de universidad, adquirió nociones rudimentarias de programación mientras ejercía de becario en el laboratorio de informática de Harvard, espoleado por los anuncios de la nueva generación de ordenadores domésticos que aparecían en las revistas de la época. Decidió que los 400 dólares empleados en comprar un TRS-80 -oficialmente para ayudarle en su oficina profesional, pero en realidad para jugar en su tiempo libre-, serían una buena inversión.

Muy pronto, la programación se convirtió en una adicción para Doug; además de escribir varias aplicaciones fiscales para la oficina, empezó a crear juegos para mejorar sus conocimientos. El primero fue uno de estrategia espacial llamado *Galactic Empire*. Tras contactar con tres compañías de software, logró acuerdos de publicación no exclusivos con todas, siendo una de ellas Scott Adams International. *Galactic Empire* se convirtió en el primer juego que no era de aventuras que publicó la compañía.

En 1979, Doug descubrió que ganaba más como programador que como abogado. Tenía la continuación de *Galactic Trader* bajo el brazo; un tercer juego en marcha, *Galactic Revolution*, y además recibía cada semana cheques de royalties que le reportaban unos mil dólares mensuales. Abandonó su sociedad legal y decidió hacer una visita a su hermano, Gary, que vivía en Eugene, Oregón. Hizo un viaje de casi cinco mil kilómetros hacia el oeste en su maltrecho Chevy Impala con su amado TRS-80 en el asiento trasero.

Gary acababa de perder su empleo en una organización benéfica sanitaria local, tras pasar por trabajos tan dispares como enseñar sueco o entrenar a la selección nacional de baloncesto femenino en Estocolmo. Al ser de ascendencia sueca, se había especializado en lenguas escandinavas en Harvard. Los hermanos se mudaron a una casa alquilada, donde Doug le enseñó algunos de sus juegos y propuso crear su propia compañía de software. Gary se mostró inicialmente reacio con el plan propuesto, porque no estaba familiarizado con los ordenadores.

"Le dije a Doug que ya debía dinero a dos personas (él incluido) por negocios que nunca había logrado sacar adelante y que no quería pasar por eso de nuevo", recuerda. "Él contestó: "¿Cómo vas a pagar tu parte

LAS CLAVES

Brøderbund se fundó en 1980 como un proyecto de los hermanos Doug y Gary Carlston para distribuir los juegos de Doug de la saga *Galactic* para TRS-80. Creció hasta convertirse en una de las compañías más importantes de EE.UU., con una facturación de 300 millones de dólares anuales.

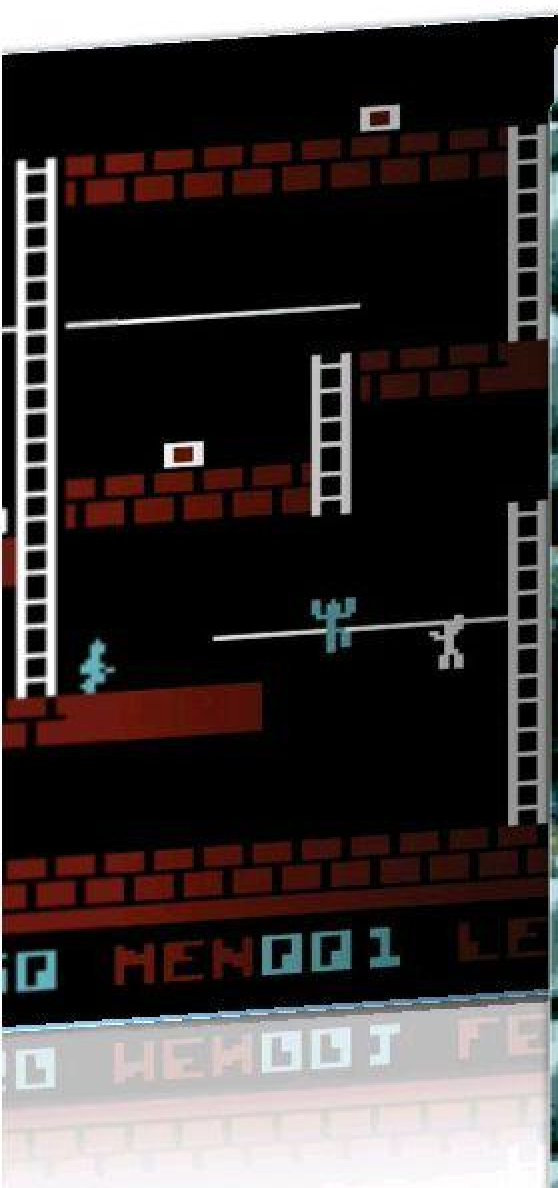
Su sede original fue una casa alquilada en Eugene, Oregón, pero luego la compañía se trasladó a San Rafael, California, en 1981, donde permaneció diez años.

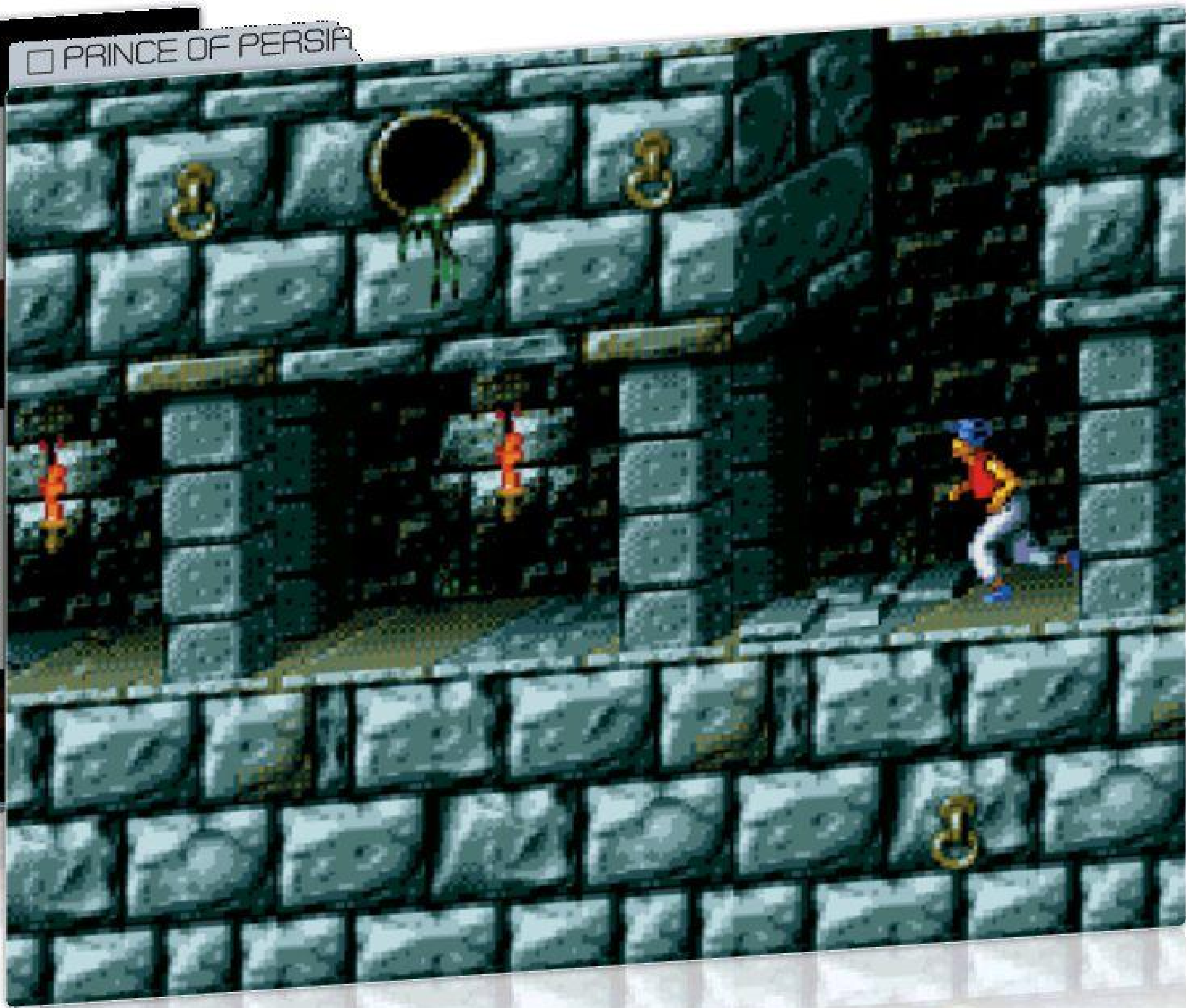
Brøderbund lanzó las carreras de Dan Gorlin (*Choplifter*), Jordan Mechner (*Karateka*, *Prince of Persia*) y Will Wright (*Raid on Bungeling Bay*).

El famosísimo catálogo de la compañía incluye clásicos como *Lode Runner*, *Spelunker*, *The Castles of Dr Creep*, *The Last Express* y *Myst*.

A diferencia de compañías como Atari, Brøderbund promocionaba a sus programadores en los embalajes y anuncios, incluso poniendo sus nombres junto a los de los juegos, como *David's Midnight Magic*.

Además de juegos, Brøderbund también se hizo famosa por sus utilidades y software educativo.





PRINCE OF PERSIA

“Mi tía envió a todos sus nietos e incluso a sus amigos a la universidad con lo que sacó por esas participaciones”

UNA INVERSIÓN TEMPRANA EN BRØDERBUND RESULTÓ LUCRATIVA

del alquiler?”. Levanté el teléfono y vendí trescientos dólares en software en mi primera llamada.”



Hermanos de sangre

Con Doug centrado en el desarrollo del software y Gary como comercial, la compañía comenzó a dar sus primeros pasos. “No hicimos publicidad, sino que buscamos anuncios de gente que vendiese software y les llamamos”, dice Doug. Muchos de esos contactos estaban encantados de comprar directamente a los autores. Pero en mayo de 1980, la estrategia de las ventas telefónicas comenzó a estancarse. “Sacábamos unos novecientos dólares al mes en ventas, que era una cantidad que daba para ir tirando pero no era una maravilla”, añade.

Gary decidió viajar a San Francisco con un maletín lleno de juegos para intentar vender en las tiendas de software en persona. En ese viaje logró vender casetes por valor de dos mil dólares, lo que bastó para pagar su billete y obtener un beneficio considerable. Los hermanos decidieron invertir más capital en los viajes comerciales de Gary y en visitas a ferias de informática para vender su mercancía.

“Doug tenía setecientos dólares de crédito en su tarjeta Visa y pedimos prestados dos mil dólares cada uno a nuestra madre y su hermana”, dice Gary. “Nuestro hermano Don contribuyó con quinientos. Todos recibieron acciones. Más adelante, mi tía envió a sus nietos y a sus amigos a la universidad con lo que sacó por esas participaciones”.

“Tuve una lesión grave en una pierna y estuve sin poder trabajar durante tres meses”, continúa. “Cuando volví, asumí funciones de adquisición y desarrollo de productos, aunque la decisión final de publicar la tomaba un pequeño comité que siempre nos incluía a Doug y a mí. Porque en los primeros años no había nadie más.”

El don de Gary para detectar un buen producto quedó demostrado cuando alquilaron un stand en la feria de informática de la Costa Oeste. Gary llevó los juegos de su hermano y un ordenador Apple. En el stand de al lado estaba una firma japonesa llamada Star Craft, que había traído algunos juegos de Apple, pero no tenía con qué mostrarlos. Gary les dejó usar su ordenador y quedó impresionado. Rápidamente firmaron un acuerdo sobre los derechos de distribución en EE.UU. La operación resultó magistral. Un título de Star Craft, *Apple Galaxian*, facturó cien mil dólares en un mes. Los juegos sirvieron como reclamo para otros programadores estadounidenses que contactaron con la compañía, abriendo las puertas a una oleada de software creado a nivel doméstico que haría famosa a Brøderbund.

LOS NÚMEROS

20 Las plataformas para las que se lanzó el primer *Lode Runner*.

30 El número de ciudades del mundo a las que se podía viajar en la versión original de *Where In The World Is Carmen Sandiego?*.

60 Los minutos necesarios para rescatar a la Princesa de Jaffar en *Prince of Persia*.

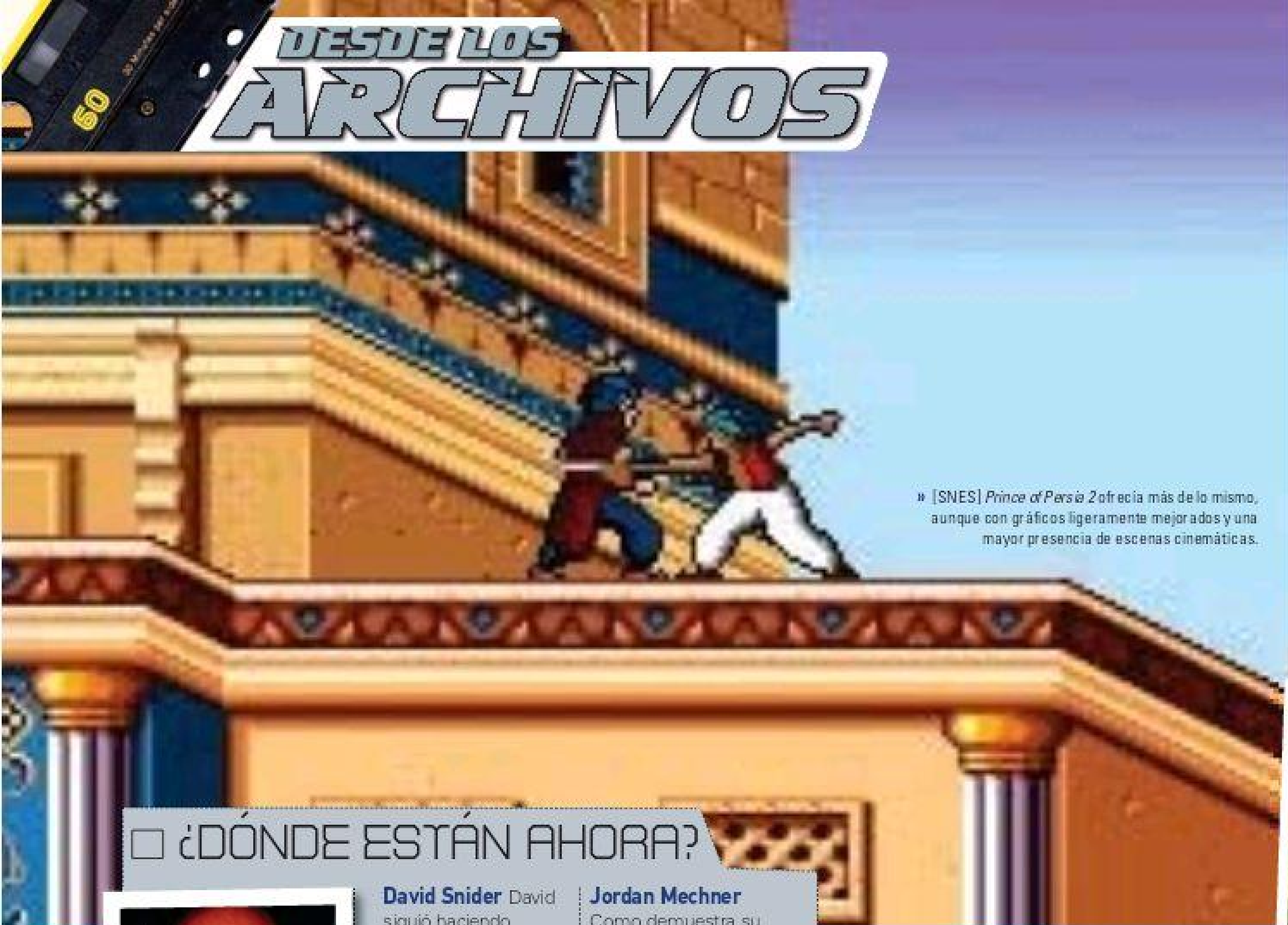
64 Los rehenes cautivos del Imperio Bungeling en cada nivel del *Choplifter* original.

5.200 El importe en dólares que los Carlston pidieron prestado a los miembros de su familia y a Visa para montar Brøderbund.

10.000 El anticipo en dólares pagado al creador de *Lode Runner*, Doug Smith, como incentivo para que ampliase el juego y mejorase la animación del personaje a tiempo para el lanzamiento.

20.000 Los dólares que los hermanos facturaron solos en 1980, antes del lanzamiento de *Galaxian* para Apple II.

6.000.000 El número de copias vendidas de *Myst*.



» [SNES] *Prince of Persia 2* ofrecía más de lo mismo, aunque con gráficos ligeramente mejorados y una mayor presencia de escenas cinemáticas.

CRONOLOGÍA

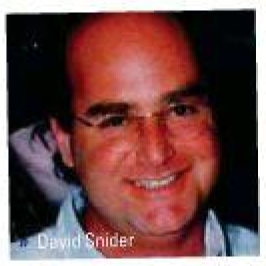
1978 DOUG CARLSTON COMPRA UN TANDY TRS-80 Y EMPIEZA A PROGRAMAR SU PRIMER JUEGO, *GALACTIC EMPIRE*.

1979 SCOTT ADAMS INTERNATIONAL LANZA *GALACTIC EMPIRE* Y EL SEGUNDO JUEGO DE DOUG, *GALACTIC TRADER*. DOUG CONSERVA LOS DERECHOS DE DISTRIBUCIÓN, LO QUE LE PERMITE VENDER SUS JUEGOS DIRECTAMENTE A LOS MAYORISTAS Y TIENDAS.



» Doug Carlston y Marc Canter, cofundador de MacroMind (luego Macromedia), en el exterior de las oficinas de San Rafael.

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Doug Carlston "Doug creó un lenguaje de programación llamado Tawala, para luego descubrir que a los clientes les gustaban más las aplicaciones", dice Gary. "Así que él y su grupo desarrollaron una aplicación llamada Sports Dashboard, una especie de tablón de anuncios para las ligas deportivas que permitía seguir sus operaciones de año en año." Ahora es CEO de Tawala Systems y su sede sigue estando en San Rafael, California.

Gary Garlston Tras abandonar Brøderbund, Gary ejerció durante diez años de promotor inmobiliario. Ahora hace un excelente pinot noir en Nueva Zelanda, donde es copropietario de los viñedos Tarras Vineyards. "Me he pasado la vida animando a gente con talento a que hiciese cosas geniales", dice. "Ahora espero poder hacer la misma magia con mis hijos y convertirme en una parte importante de la industria del vino en Nueva Zelanda".

David Snider David siguió haciendo lo mismo que en Brøderbund, y continúa produciendo simuladores de juegos de arcade con su nueva compañía, Midnight Magic Games. Ahora está haciendo uno de póker para iPhone/iPad.

Dan Gorlin Tras *Choplifter, Airheart* y *Typhoon Thompson*, y casi dos décadas en el sector, Dan volvió a los brazos de su primer amor, la música. Ahora enseña y toca en el grupo de percusión africana Alokli de Filadelfia.

Dane Bigham Tras dejar Brøderbund, Dane pasó a trabajar como programador en Dan Gorlin Productions. Después fundó Presage Software, compañía que se hizo con los derechos de la franquicia *Lode Runner* en 1993, pasando después a crear varias continuaciones que fueron bien recibidas. En la actualidad está en la consultoría de TI Forte Systems.



Jordan Mechner Como demuestra su labor de guionista en el blockbuster de 2010 de Disney, *Prince of Persia: The Sands of Time*, Jordan sigue en la brecha. El juego de Ubisoft de 2003 en el que está basada la película (trabajó en él como consultor creativo) sigue siendo uno de los títulos mejor valorados por la crítica de la última década. Su primera novela gráfica, *Solomon's Thieves*, se publicó el año pasado, y se rumorea que está trabajando en un guión basado en su aventura clásica, *The Last Express*.



Will Wright Tras *Bungeling Bay*, Wright escribió algo llamado *SimCity*, y el resto, como se suele decir, es historia: Maxis, la compañía de la que es cofundador, se convirtió en una de las más importantes del sector gracias a la saga *SimCity* y sus derivados, antes de integrarse en EA, compañía que ha editado su archifamoso *Los Sims* y el recientemente lanzado *Spore*.

"Nos llegaron rápidamente juegos de terceros, tras lanzar nuestros primeros títulos de Star Craft", explica Gary. "Los juegos de Star Craft eran técnicamente superiores a lo que se hacía en EE.UU, y los programadores americanos querían reunirse con los japoneses y descubrir cómo los programaban, por eso contactaban con nosotros".

Midnight Magic

A pesar del éxito de Brøderbund con *Apple Galaxian*, el reducido margen de beneficio de los hermanos (entre el 15% y el 18%) implicaba que un único éxito no bastaba para pagar las facturas, y tuvieron que ampliar su gama de productos. La decisión de diversificar su oferta desde el TRS-80 al Apple II, y luego a plataformas como Commodore 64 y Atari 400/800, fue un paso en la dirección correcta.

"Al principio estábamos preocupados por apostar al caballo equivocado si nos ceñíamos a una única plataforma", admite Gary, "pero al final la conversión de los productos de una a otra resultó un asunto relativamente sencillo. También nos permitió adquirir los derechos de nuestros productos en cualquier plataforma, ya que podríamos haber perdido buenas ideas."

En 1981, la hermana de los Carlston, Cathy, se unió a la compañía como directora, mientras una segunda conversión de arcade de Star Craft, *Apple Panic*, estaba vendiéndose bien. La compañía seguía siendo en gran medida un negocio familiar, con los tres miembros viviendo en la misma casa: Cathy hacía las cuentas en la cocina, mientras Gary realizaba llamadas telefónicas en el salón y se turnaba con Doug para empaquetar los discos. Los hermanos solían trabajar en turnos de 24 horas para cumplir los plazos de entrega. En aquella época fue cuando Gary recibió otro juego de Apple II del estilo de *Galaxian* llamado *Space Quarks*, de un programador llamado Chris Jochumson. Nada más cargar el juego llamó a Chris y le ofreció mil dólares más un porcentaje por el programa, convirtiéndole en uno de los primeros miembros de la lista de programadores contratados de Brøderbund.

Otro miembro de la primera plantilla de programadores de EE.UU. que entraron en Brøderbund fue David Snider, cuya simulación de pinball *David's Midnight Magic* resultó ser un éxito y llegó a ganar el premio al juego del año de la revista Electronic Games. "Mi familia había comprado un Apple II en 1977", recuerda David. "En la época de mi último semestre de universidad se lanzó uno de los videojuegos más geniales que haya visto nunca: *Raster Blaster*, de Bill Budge. Era un pinball basado en el diseño de *Firepower*, de Williams Electronics. Ya había decidido que tras la universidad intentaría ganarme la vida escribiendo software para Apple II, y en caso de que eso no funcionase, estaba seguro de que aquellas compañías estarían encantadas de contar conmigo. Después de jugar un poco con *Raster Blaster* supe que quería hacer algo similar".

"Fue un desafío lograr que la simulación aportase la sensación adecuada en un Apple II de ocho bits a 1 MHz. Casi toda la implementación supuso hacer más con menos: el movimiento



1980 SE FUNDA BRØDERBUND, CON GARY ENCARGADO DE LAS VENTAS Y EL MARKETING Y DOUG DESARROLLANDO TÍTULOS DE *GALACTIC*.

1981 GARY CARLSTON ADQUIERE LOS DERECHOS DE DISTRIBUCIÓN PARA ESTADOS UNIDOS DE JUEGOS DE APPLE II DE LA FIRMA JAPONESA STAR CRAFT. UN JUEGO RESULTANTE DEL ACUERDO, *APPLE GALAXIAN*, VENDE 100.000 DÓLARES EN UN MES. EN DICIEMBRE SE LANZA *DAVID'S MIDNIGHT MAGIC*, QUE RECIBE EL PREMIO DE JUEGO DEL AÑO DE ELECTRONIC GAMES.

1982 SE LANZA *CHOPLIFTER*, QUE SE CONVIERTE EN OTRO ÉXITO DE BRØDERBUND. EL CATÁLOGO DE LA COMPAÑÍA SE AMPLÍA CON TÍTULOS JAPONESES COMO *A.E.* Y *STAR BLAZER*, Y LA AVENTURA GRÁFICA *THE MASK OF THE SUN*.

1983 SE LANZAN *LODE RUNNER* Y *SPELUNKER*. *LODE RUNNER* ES UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS EN INCORPORAR UN EDITOR DE NIVELES.

1984 JORDAN MECHNER Y WILL WRIGHT DEBUTAN EN BRØDERBUND CON *KARATEKA* Y *RAID ON BUNGELING BAY*. OTROS LANZAMIENTOS DE ESTE AÑO INCLUYEN *THE CASTLES OF DR CREEP* Y *THE ANCIENT ART OF WAR*.

1985 LLEGA A LAS TIENDAS LA AVENTURA DE EXPLORACIÓN *WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?*

1989 SE LANZA EL INNOVADOR JUEGO DE MECHNER *PRINCE OF PERSIA* PARA EL APPLE II. GARY Y CATHY CARLSTON SALEN DE LA COMPAÑÍA.

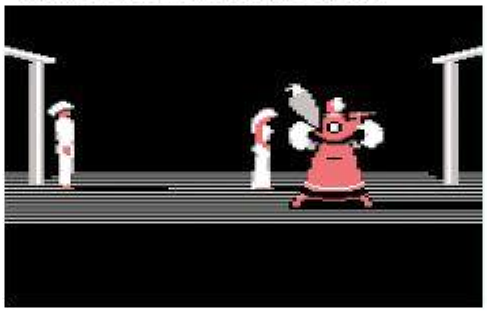
1993 SE LANZAN *MYST* Y *PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME*.

1998 THE LEARNING COMPANY COMPRA BRØDERBUND POR 606 MILLONES DE DÓLARES. DOUG CARLSTON ABANDONA LA COMPAÑÍA.

» [Amiga] *Typhoon Thompson in Search for the Sea Child* fue el último juego de Dan Gorlin para Brøderbund.



» [Apple II] Los inconfundibles gráficos cinemáticos de *Karateka* allanaron el camino a *Prince of Persia*.



“Supe que *Choplifter* sería un éxito desde el momento en que lo vi. Técnicamente era excelente y muy divertido”

GARY CARLSTON DESCUBRIÓ UNO DE LOS GRANDES ÉXITOS DE BRØDERBUND

de la bola necesitaba cálculos que usaban vectores de velocidad y aceleración para determinar su siguiente posición. Contamos ciclos de reloj de la CPU y microsegundos para asegurarnos de que lo que necesitábamos que sucediese pasase en el tiempo disponible. Cuando funcionaba, las animaciones estaban bien y la simulación daba una sensación realista".

"Fue fantástico trabajar con Doug y Gary. Pasaba más tiempo trabajando con Doug, hablando sobre el diseño del juego, pensando qué añadir para hacerlo más divertido. Gary también disfrutaba, pero tenía que pasar más tiempo gestionando el aspecto comercial de la compañía, mientras que Doug se centraba más en la búsqueda y el desarrollo de proyectos nuevos".

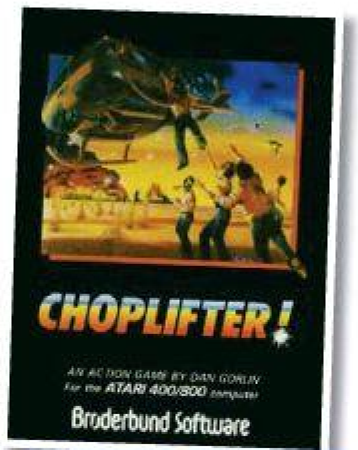
"Nos gustaban las cosas que supusieran un desafío técnico y fuesen divertidas. Nada fuera de lo normal, aunque a veces las cosas se sacaran de quicio", se ríe Gary al describir la actitud informal de la compañía a la hora de seleccionar sus productos.

1981 resultó ser un año fantástico para Brøderbund, ya que facturó más de un millón de dólares, con un catálogo creciente de títulos de éxito para Apple II, y tras haber mudado la empresa a unas nuevas instalaciones en las colinas de San Rafael, California. "Después de 18 meses, tras haber conducido un convoy desde Oregón y habernos establecido en California, las cosas crecieron a un ritmo rápido".

Choplifter

Si el año anterior fue un exitazo para Brøderbund, 1982 empezó igual de bien cuando Dan Gorlin entró en una tienda de informática en Los Ángeles y habló de un juego de helicópteros que estaba programando. El dependiente le sugirió que llamase a los Carlston. Gorlin era un músico que había estado experimentando con un Apple II prestado e, inspirado por la crisis de los rehenes de Irán, había realizado un juego de acción con físicas realistas en el que los jugadores pilotaban un helicóptero para salvar a civiles estadounidenses de un régimen militarista opresor.

"Aunque eran unas figuritas blancas, este fue el primer juego de ordenador con personajes animados", dice Gary, recordando su primera impresión de *Choplifter*. "Los helicópteros eran difíciles de manejar, así que pedí a Dan que los hiciera menos realistas y más sencillos. Supe que sería un éxito desde el primer momento en que lo vi". El juego fue muy popular, y se versionó en una gran variedad de ordenadores y consolas. También se convirtió en uno de los dos títulos de Brøderbund, junto con *Lode Runner*, que viajaron a Oriente convertidos en recreativa, una hazaña que pocas compañías estadounidenses habían logrado antes o desde entonces. "Pedimos muchos menos royalties que otras compañías americanas", explica Gary sobre el acuerdo con el fabricante japonés, ▶

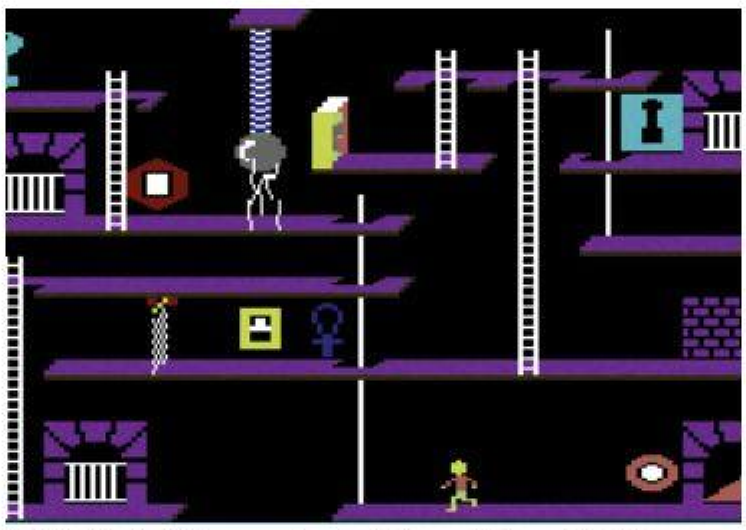


DETRÁS DEL NOMBRE

El origen del nombre de Brøderbund ha dado lugar a bastantes conjeturas a lo largo de los años. Muchos, incluida la prensa, asumían que el nombre procedía del término sueco que significa "hermandad". De hecho, el origen del nombre es oscuro, como explica Gary Carlston: "Por desgracia, a Doug le movió un espíritu bastante cerca cuando eligió este nombre en uno de sus juegos, que iba de un intrigante grupo de comerciantes. Lo tomó de la Broederbond sudafricana, una sociedad secreta de afrikaners que se hizo con el poder dentro de la Administración pública y que actuó como un gobierno en la sombra durante el apartheid. Doug impartió clases en Botsuana en los años 60 y conocía la situación del país. Cambiamos la grafía por una más escandinava para que no fuera fácil relacionar la compañía con el régimen sudafricano, y jugamos con la similitud entre la 'ø' danesa y el símbolo Ø del cero informático. En los campus universitarios nos criticaron por el nombre, pero animamos a los enemigos del apartheid a encauzar sus energías de forma más apropiada, ya que no teníamos ninguna influencia sobre el gobierno sudafricano".

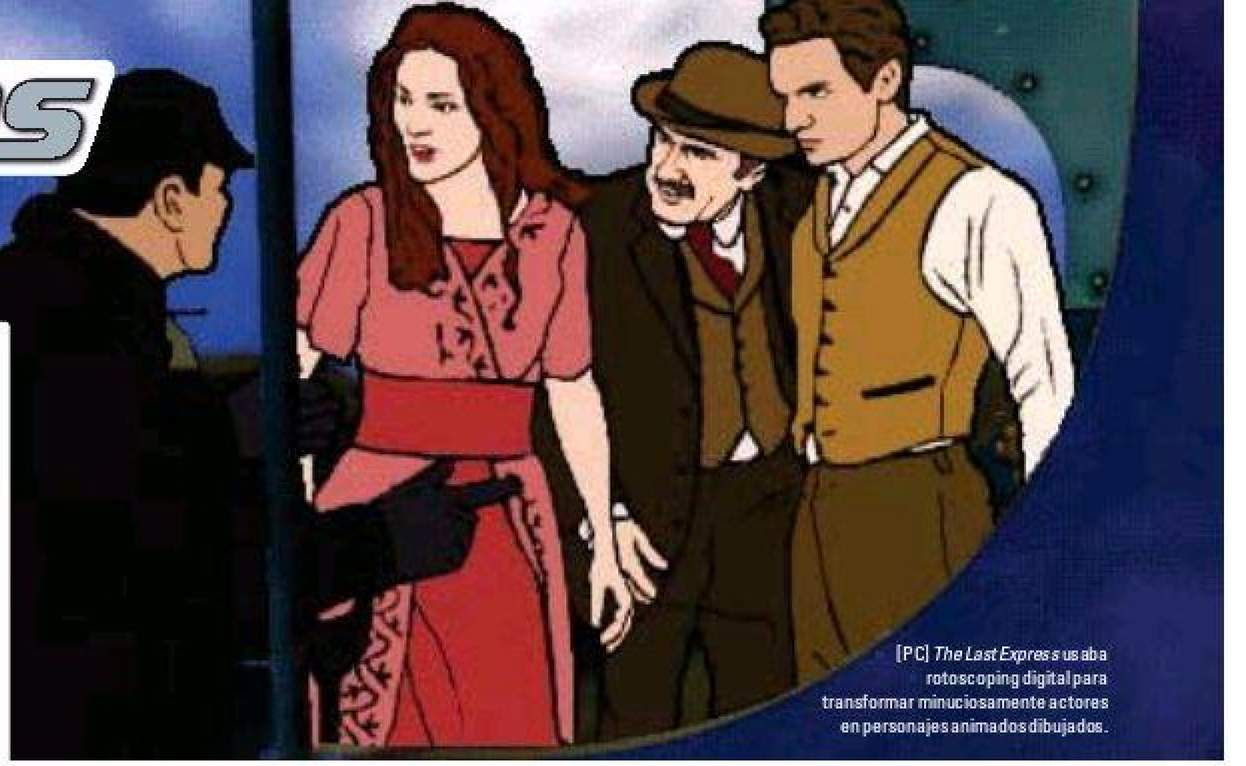


» [PC] En 1995, la versión en CD-ROM de *Where in the World is Carmen Sandiego?* sustituyó los gráficos originales dibujados a mano por ubicaciones fotográficas



» [C64] *The Castles of Dr Creep* era un juego de plataformas diabólicamente diseñado, con un modo cooperativo para dos jugadores e ingredientes de rompecabezas y exploración.

DESDE LOS ARCHIVOS

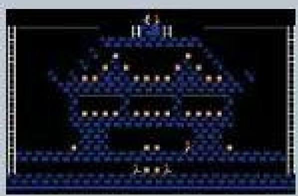


[PC] *The Last Express* usaba rotoscoping digital para transformar minuciosamente actores en personajes animados dibujados.

SEIS NÚMEROS I



Choplifter (1982)
Combinando *Defender* y la crisis de los rehenes de Irán, el "rescue'em-up" de Dan Gorlin se convirtió en el primer juego que superó a la hoja de cálculo VisiCalc en EE.UU. El gusto por los detalles de Gorlin otorgó una jugabilidad única a *Choplifter*.



Lode Runner (1983)
Parte *Space Panic*, parte plataformas, *Lode Runner* exigía reflejos rápidos y una reflexión aún más rápida a los jugadores que recorrían su mareante número de niveles con el fin de conseguir una parte decente del botín de los Bungeling.



Raid on Bungeling Bay (1984)
SimCity se une a *Choplifter* en el shoot'em-up táctico de Will Wright. El juego enfrenta al piloto del jugador contra la máquina de guerra industrial del Imperio Bungeling, con un acorazado que hay que destruir antes de hacerse a la mar.



Prince Of Persia (1989)
Lo que Jordan Mechner logró en Apple II con su épico juego de plataformas dejó a los veteranos del sector con los ojos abiertos de asombro. Llegó a ser uno de los más versionados de todos los tiempos, vendiendo más de dos millones de copias.



Where in Time is Carmen Sandiego? (1989)
La cuarta entrega de *Carmen Sandiego* es un juego buenísimo. Añadir los viajes en el tiempo a la fórmula resultó una decisión genial para seguir la pista a *Carmen* y sus secuaces a través de la historia.



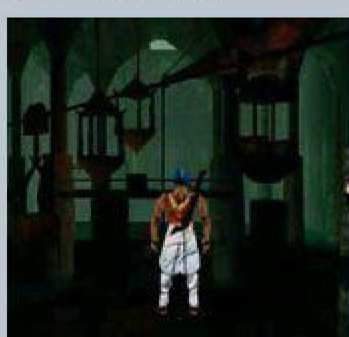
The Last Express (1997)
Pese a las decepcionantes ventas, *The Last Express* fue el juego más intrigante de Jordan Mechner. Era una aventura hitchcockiana ambientada en el Orient Express, un proyecto muy ambicioso con una narrativa interactiva en tiempo real.

DOS A EVITAR



Prince of Persia 3D (1999)
Puede que el éxito de *Tomb Raider* inspirase esta entrega final de la trilogía original de *Prince of Persia*. Por desgracia, no tiene ni punto de comparación con las aventuras de Lara, con un sistema de control complicado, una cámara rara y la ausencia de la animación fluida de los dos primeros juegos de la serie. Jordan Mechner dijo que nunca logró llegar al segundo nivel, lo que es bastante revelador.

Stealth (1984)
Volar en un avión de caza por un territorio infestado de enemigos suena emocionante, pero *Stealth* se queda corto en jugabilidad y emoción. Parece una versión de la recreativa de Sega *Buck Rogers: Planet of Zoom* y es bonito, pero la monotonía de la misión de destruir la Torre Negra, representada por una sosa línea vertical en la distancia, da al traste con cualquier aspecto positivo del juego.



"pero en realidad hicimos un seguimiento y auditamos sus libros en Japón, lo que les pilló desprevenidos y probablemente igualó el importe que pagaban a las compañías americanas por los derechos de los juegos."

El programador Dane Bigham fue el responsable de las conversiones para Commodore 64 de *Choplifter* y *Lode Runner*, y recuerda bien la experiencia de trabajar con Gorlin. "Tenía 18 años cuando Brøderbund me contrató", recuerda. "Mis primeros proyectos fueron conversiones de Apple II a Commodore 64, y *Choplifter* fue mi primer proyecto. No terminaba de creerme mi buena suerte, porque *Choplifter* era un gran éxito y lo jugaba en el instituto. Gary le pidió a Dan que me hiciese la entrevista técnica cuando me fueron a contratar. ¡Aquello sí que intimidaba!"

"Cuando hacía entrevistas, me centraba en el 6502 del Apple II y ponía una demo con un campo de estrellas en movimiento, porque no tenía experiencia en C64. Los gráficos de mapas de bits se disponían de forma diferente, y los sprites eran algo nuevo para mí. ¿Sabías que si tenías activado el sprite 7 fallaría el acceso a disco? Por supuesto, solo a veces. Era difícil de detectar. *Choplifter* y *Lode Runner* estaban pensados para ejecutarse desde cartucho, pero hubo una versión en disquete de *Lode Runner* que permitía guardar tus propios niveles".

"El entorno de trabajo en Brøderbund era fabuloso: los programadores decidían sus horarios y la confianza era plena. Tres años después me fui a trabajar para Dan, a sólo unos pasos de la compañía. Estaba acabando su siguiente juego, *Airheart*, que posteriormente transformaría en *Typhoon Thompson in Search for the Sea Child*. En sus oficinas creamos un sistema de desarrollo cruzado en estaciones de trabajo Sun. Escribimos nuestro propio software de control que cargaba el juego en el ordenador de destino".

El Imperio Bungeling

El éxito de *Choplifter* influyó en otros dos títulos de Brøderbund, que compartían enemigo con el juego de Gorlin: el Imperio Bungeling. El primero era el ingenioso *Lode Runner*, de Doug Smith, un título simple pero adictivo, con 150 pantallas de fiesta plataformera donde el objetivo era conseguir oro. "Los gráficos eran más pequeños y rudimentarios cuando lo vi por primera vez, y al principio me parecía una copia de *Apple Panic*", admite Gary. "Después, al jugarlo, llegué hasta el nivel 30 y pensé, "Vaya, estos rompecabezas son muy ingeniosos". Cuando Doug dijo que mejoraría los gráficos y pondría un editor de niveles, estaba vendido".

El segundo era un juego de helicópteros de Will Wright con una perspectiva vertical, en contraposición a la horizontal de *Choplifter*. El juego, para C64, era *Raid on Bungeling Bay*, y en muchos aspectos es uno de los productos de Brøderbund más fascinantes del período. Visto en perspectiva, parece un proyecto de lo que sería la saga más notable de Wright, *SimCity*. Dane recuerda el trabajo de Will en aquel momento: "Cuando envió *SimCity* a Brøderbund para valorar su publicación, lamentablemente opiné que era aburrido. Era mi opinión y yo no estaba a cargo de tales decisiones. Me equivoqué con aquel juego. Brøderbund no publicó *SimCity*, y nació Maxis. Y su trayectoria habla por sí misma."

Otro diseñador de alto nivel que tuvo su gran oportunidad con la compañía fue un



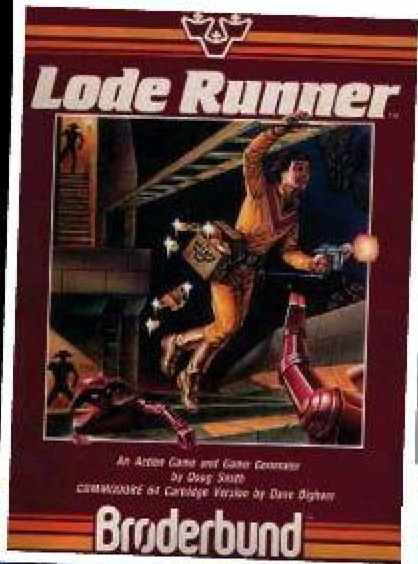
» [PC] *The Ancient Art of War*, basado en el texto de Sun Tzu, es uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real.



» En Europa, la mayor parte del catálogo de Brøderbund lo distribuía Ariolasoft, una filial de la compañía musical alemana Ariola Records.



» [MSX] *Championship Lode Runner* era un paquete de 50 niveles muy difíciles diseñados por los fans usando el editor de niveles del juego.





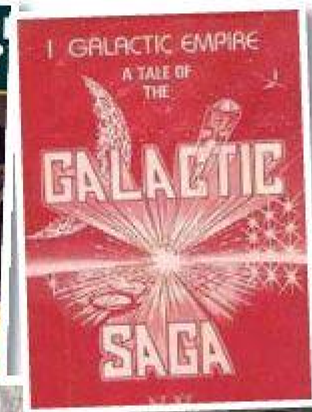
» [PC] *Myst* era una aventura surrealista con gráficos con una renderización asombrosa que rompió los récords de ventas de Brøderbund y contribuyó a la introducción de la era del CD-ROM.



» [Arcade] El fabricante japonés de recreativas Irem lanzó una versión para recreativa de *Lode Runner* en 1984.









» Los Carlston posan para una entrevista en la revista *Antic* en octubre de 1983 (de izquierda a derecha: Doug, Cathy, Gary).

joven Jordan Mechner, futuro creador de *Prince of Persia* y *The Last Express*. El juego de Mechner era un simulador de artes marciales con unas animaciones preciosas aunque repetitivas llamado *Karateka*, que a pesar de las limitadas capacidades gráficas del Apple II, mostraba un notable estilo cinemático. "Lo rechacé, no me parecía muy jugable", revela Gary. "Aún no había enviado la carta de rechazo cuando me di cuenta de que teníamos un monitor de ordenador vacío en el CES de Chicago y necesitábamos poner algo allí. Como *Karateka* era bonito, lo utilizamos. Aquel fue el monitor que reunió a más gente, así que firmamos con Jordan."

Prince of Persia y más allá

Contratar a Mechner fue otra de las muchas decisiones inteligentes de Gary, como se refrendó con el lanzamiento de *Prince of Persia*, un plataformas revolucionario en su dirección de arte y animación, que fue un gran éxito e impulsó una saga superventas. "Vi a Jordan y a su equipo crear este juego", recuerda Gary. "Estaba admirado por cómo Jordan usaba vídeos de personas reales para crear la animación. Ahora estamos acostumbrados a estas cosas, pero entonces era algo muy innovador".

Aunque Dane Bigham había dejado oficialmente Brøderbund cuando Mechner trabajaba en el *Prince of Persia* original, participó en la versión de Macintosh y lo recuerda muy bien. Dice Bigham de Mechner que "incluso cuando estaba con *Karateka* escribía guiones". "*Prince of Persia* era asombroso. Me llevé un Apple II a casa y no salí en varios días. Contacté inmediatamente con él y conseguí para mi compañía de entonces, Presage, el encargo de convertirlo a Mac, en color, con gráficos, sonido y música notablemente mejorados".



La producción de ese juego fue una de las últimas que Gary presenciaría en la compañía que había fundado, cuando dimitió a finales de los 80, junto con Cathy, que lo dejó para tener un bebé. "Un competidor nuestro dijo en 1982 que dejaríamos el negocio porque peleábamos demasiado", admite, refiriéndose a su relación con Doug. "La realidad era la contraria. La perspectiva de tener problemas con nuestros padres si acabábamos con los 2.000 pavos de mamá impedía nuestra separación. Cuando me marché en 1989, recuerdo haber dicho que quería que volviéramos a ser una familia."

El final de los 80 y el principio de los 90 también aportaron éxitos como *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*, *Carmen Sandiego* y *Myst*, el juego de PC superventas hasta *Los Sims*. En 1998, Brøderbund fue adquirida por The Learning Company, que despidió a 500 empleados, momento en que Doug decidió marcharse. The Learning Company fue absorbida por Mattel un año más tarde, y los derechos de publicación del catálogo de la compañía, incluyendo *Myst* y *Prince of Persia*, ahora están en manos de Ubisoft.

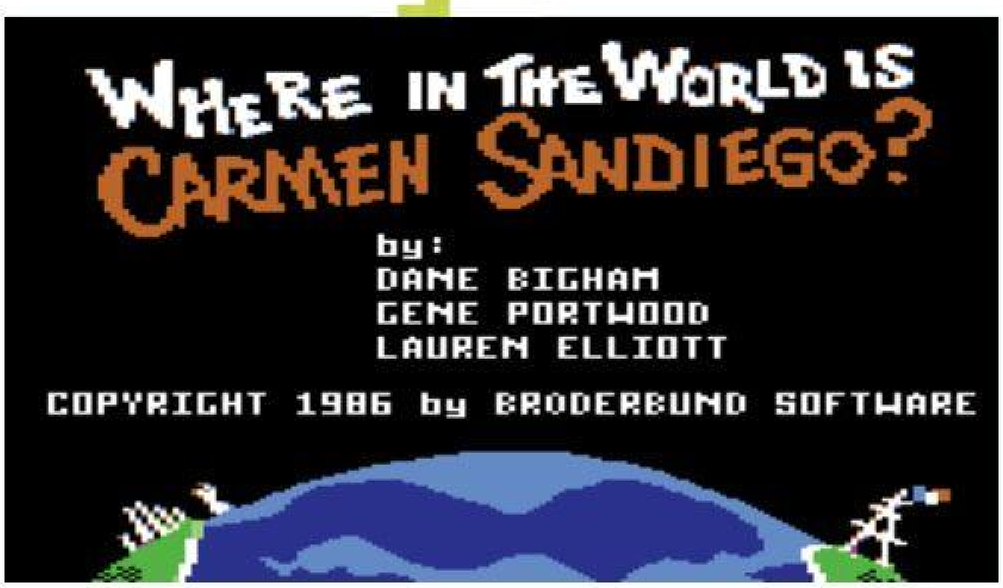
Gary sigue recordando con cariño su tiempo en Brøderbund. "Incluso en los momentos de mayor estrés, le decía a la gente que "recordaremos los buenos tiempos", y es lo que sucede".

CARMEN SANDIEGO

Uno de los proyectos más personales de Gary fue *Where In The World Is Carmen Sandiego?*, que pretendía enseñar geografía mientras el jugador seguía el rastro de la esquiva Carmen y sus secuaces. El juego dio lugar a numerosas continuaciones, y posteriormente a versiones en CD, juegos de tablero y hasta una serie de televisión. "Recuerdo lo fascinados que estaban mis tres hermanos con los almanaques cuando éramos niños", dice Gary, "preguntándonos unos a otros sobre cualquier cosa, desde capitales de países hasta las montañas más altas, y por eso quise fomentar esa costumbre en un juego de aventuras. Carmen no estaba pensado para el mercado educativo, su objetivo era ser un juego social. Pasó sin pena ni gloria durante año y medio y luego, de repente, los profesores lo descubrieron y los niños empezaron a jugarlo en el colegio".

"*Carmen* fue un trabajo coral", dice el diseñador Dane Bigham. "Estaba trabajando en un juego de aventuras para niños que evolucionase hacia un tema de misterio, policías y ladrones. Gary presentó *The World Almanac*. Gene Portwood y Lauren Elliott ejercieron como artistas y diseñadores de personajes. Pusieron el personaje y la historia sobre la mesa, y el humor de Gene es legendario en Brøderbund.

"Que nuestros productos fuesen en primer lugar un juego y en segundo lugar educativo, era algo muy meditado. De hecho, el producto se clasificó como "de exploración" porque la categoría "educativa" tenía el estigma de ser aburrida. Mi papel en *Carmen*, además de la programación, fue diseñar el modo de juego. Mi trabajo consistió en crear el mecanismo de persecución de ciudad en ciudad, el ritmo y lo que el jugador rastreaba con su progreso a lo largo del tiempo".





» LA IMAGEN

3D Deathchase

NO ESTÁ MAL PARA UNA PEQUEÑA BOLA PELUDA…

» ZX SPECTRUM
» MICROMEGA
» 1983

Cuando entrábamos en un cine, todos los que éramos jóvenes (de espíritu, al menos) a principios de los ochenta imaginábamos que íbamos en una moto futurista a una velocidad endiablada, zigzagueando para esquivar obstáculos letales.

Veíamos a Jeff Bridges sobre su moto de luz en Tron más, por supuesto, las persecuciones de speeder bike en El Retorno del Jedi, y queríamos nuestra moto del futuro. Por suerte, gracias al ingenio de Mervyn Estcourt, los propietarios de un ZX Spectrum podían experimentar un subidón similar: el objeto de deseo que ofrecía tales emociones era *3D Deathchase*, o *Deathchase* para los amigos (y para los que pusieron el nombre que aparecía en la pantalla de carga en el cutre-diseño de la caja).

El argumento dice que la gente se dedicó a exterminarse en la Gran Guerra, de forma que sólo sobrevivieron unos pocos caudillos luchando entre sí por el control de lo que quedaba de una Norteamérica cubierta por enormes bosques tras de la masacre. Hasta ahí podría tratarse del guión de cualquier FPS moderno. Asumimos el papel de un mercenario de élite que patrulla día y noche, liquidando a los motoristas enemigos e intentando no convertirse en papilla al estamparse contra un árbol. Por suerte, los otros moteros, así como los tanques y helicópteros que aparecen de vez en cuando por el horizonte, no están armados y tratan simplemente de huir; mejor no pensar mucho en ello mientras los eliminamos por el mero placer de ir engordando nuestra cuenta bancaria.

En su momento, el juego era asombroso: rápido, muy manejable y comprimido en 16 KB. Una década más tarde aún aparecía en lo más alto del top 100 de la revista Your Sinclair, superando a títulos como *Stop The Express* y *Head Over Heels*. En la actualidad sigue impresionando. Aunque los gráficos son básicos y el zumbido que hace las veces de sonido aturde un poco, es fácil dejarse llevar según nos adentramos por bosques cada vez más espesos, eliminando motoristas e intentando no comernos un árbol. Quizá algún día, Retro Gamer logrará contar la historia completa… Si logramos localizar al escurridizo Mr. Estcourt. *


HI:000000
RANGE



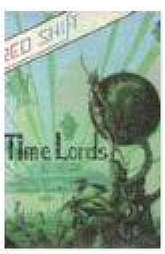
EL SEÑOR DEL CAOS



Con una carrera profesional en los videojuegos que dura casi 30 años, Julian Gollop es el responsable creativo de un montón de títulos de estrategia por turnos, incluyendo uno de los mayores superventas del género en los 90. En exclusiva, hablamos con el creador de Laser Squad, X-COM y Chaos..

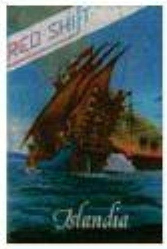
ABRIR UN NICHO de mercado en el mundo de los videojuegos y mantenerlo es muy complicado, pero Julian Gollop es una excepción. Desde su primer contacto con los BBC Micro, e inspirado por su amor por los juegos de tablero y los "wargames", Julian hizo que la estrategia por turnos fuese accesible y divertida, con títulos como *Rebelstar, Laser Squad* y la serie *X-COM*. Dada la amplitud de su carrera profesional, lo mejor es que empecemos por el principio…

RETRO GAMER: ¿Cuándo empieza tu pasión por los juegos de tablero, y por los de estrategia para ordenador?
JULIAN GOLLOP: Creo que en gran medida se la debo a mi padre. Ya siendo muy joven solíamos jugar a toda clase de juegos: de tablero, de cartas, al ajedrez... En realidad, jugábamos a muchos juegos toda la familia, especialmente en Navidad, porque no veíamos muchas películas. Como me gustaban los juegos de estrategia complejos, cuando llegaron a casa los ordenadores domésticos me parecieron un medio muy útil para la clase de juegos que quería hacer.
RG: ¿Qué te animó a empezar a diseñar tus propios juegos?
JG: Empecé a hacer juegos desde el momento en que comencé a jugarlos. Cuando tenía 14 años accedí a juegos más complejos (Dungeons & Dragons, juegos de tablero de SPI, Avalon Hill...), un montón de ellos. Desde aquel momento desarrollé un gran interés por los juegos de estrategia.



TIME LORDS (1983) BBC Micro

El primer juego de Julian, *Time Lords*, fue publicado por Red Shift, especialistas en juegos de estrategia para ordenador con sede en Londres; la compañía también editaría sus tres títulos siguientes. La idea que inspira *Time Lords* es interesante (podríamos considerar que Julian la tomó prestada de cierto Doctor de ciencia-ficción de la BBC que lleva una bufanda): los jugadores tienen la capacidad de desplazarse a través de distintas zonas temporales de cinco planetas, alterando el resultado de guerras y luchando contra cuatro oponentes humanos como máximo.

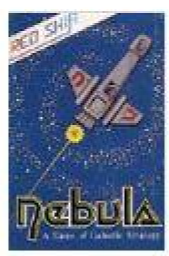


ISLANDIA (1984) BBC Micro

Islandia es un juego de estrategia de temática naval para un máximo de cuatro jugadores, con reglas parecidas a las de Risk. Los jugadores mueven barcos de guerra entre varias islas por turnos, y al hacerse con ellas obtienen acceso a diversos recursos que pueden usar para mejorar su flota. Como las unidades navales tienen un radio de acción determinado en cada turno, se puede considerar que fue el primer título en incluir el concepto de AP (Action Points), que se convertiría en una característica definitoria de los juegos de Julian.

RG: Concebiste *Time Lords* e *Islandia* mientras aún estabas estudiando. ¿Cómo surgió el acuerdo de publicación con Red Shift, y qué recuerdas de la creación de aquellos títulos?
JG: Todo llegó a través de un amigo mío, que participaba en un grupo de aficionados a los wargames en Harlow. Red Shift pertenecía a un aficionado a los wargames con figuras que quería crear juegos de ordenador. *Time Lords* e *Islandia* fueron programados por un amigo mío, Andy Greene, que trabajaría con nosotros en Mythos Games. Él tenía un BBC Micro y yo no tenía nada aparte de algunos diseños de juegos, así que combinamos ambos.

Time Lords empezó siendo un juego de lápiz y papel. Tenías que generar el universo usando los dados y era necesario un máster que dirigiese la partida. En realidad, lo diseñé de tal forma que se pudo convertir en juego de ordenador sin ningún problema, así que supongo que puedo decir que fue mi primer juego de ordenador. Para *Islandia* quería hacer un juego con una parte muy básica de gestión de recursos y, por alguna razón, con algo de combate naval. Tenía la idea de generar aleatoriamente un mapa con islas, partiendo de una central en la que empiezan los cuatro jugadores.
RG: Debió de ser bastante emocionante para ti. ¿Cómo funcionaron en cuanto a ventas se refiere? Aunque imaginamos que lo más probable es que no recibieras muchos royalties…
JG: En realidad el beneficio era muy reducido. No era muy espabilado para los negocios en aquel momento y el propietario de la compañía se llevaba la mayor parte del dinero. Ni siquiera sabía en realidad cómo se estaban vendiendo en comparación con otros juegos; en aquel momento no conocía las listas de ventas. No creo haberlos visto a la venta en alguna tienda. Los colocábamos en ferias de informática y por correo, y creo que algunos se vendieron a través de canales de distribución a tiendas independientes. Estaba muy emocionado cuando se publicaron, cuando finalmente tuvimos entre manos un producto físico con el manual de instrucciones y se fabricaron las cintas.
RG: ¿De dónde tomaste la idea de los Action Points que vimos en *Islandia* y que se convirtieron en una característica de tus juegos posteriores? ¿El concepto proviene directamente de los juegos de mesa de estrategia?
JG: Sí, de los juegos de mesa. Muchos de los juegos de SPI usaban conceptos como éste. Tenían elementos bastante sofisticados como el movimiento simultáneo, e intentaban simular el coste de las distintas acciones. En la práctica ni siquiera funcionaban bien como juegos de mesa, habrían sido mejores juegos de ordenador.



NEBULA (1984) ZX Spectrum

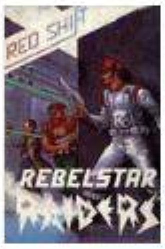
Julian debutó en Spectrum programando su primer juego comercial. Con la etiqueta de "juego de conquista galáctica", es la primera de sus obras que contempla la existencia de un oponente controlado por ordenador. *Nebula* permite que hasta cinco jugadores humanos elijan una raza alienígena cuya civilización deben expandir por los distintos planetas de una galaxia con una llamativa forma en espiral.

RG: ¿Cómo te introdujiste en la programación de juegos?
JG: Le compré un ZX81 a un amigo del instituto por 25 libras y aprendí a programar. Me tenía flipado, me

EL SEÑOR DEL CAOS



asombraba la potencia de aquellas máquinas, aunque estemos hablando de un ZX81 con 1 KB de memoria, caracteres enormes y sin capacidad de procesar gráficos propiamente dichos. Luego compré un ZX Spectrum y empecé a programar *Nebula*. Era un jueguecillo que no estaba mal, lo programé relativamente rápido en BASIC y quedó apañado.



REBELSTAR RAIDERS (1984) ZX Spectrum

En *Rebelstar Raiders* Julian introdujo el sistema de manejo de pelotones por turnos que encontraríamos en sus obras posteriores, asumiendo un papel protagonista en la génesis de un subgénero entero, el de los juegos de rol tácticos (TRPG en inglés, de Tactical RPG; o también SRPG, de Strategy RPG). Estaba escrito, de nuevo, en BASIC, pero aun así lograba ser un juego absorbente y tácticamente interesante. Contaba con tres escenarios de una única pantalla, ambientados en algo que recuerda a los planos de la nave de Star Trek, y su propuesta de enfrentar directamente a dos jugadores (los defensores contra los asaltantes infiltrados del título) resulta divertida.

RG: Es evidente que desde joven has sido fan de la ciencia-ficción desde joven. *Time Lords* está influenciado por Doctor Who, y hay ecos de Star Wars en *Rebelstar Raiders*.

JG: No puedo negar una cierta influencia, es verdad, pero se podría decir que la principal fuente de inspiración fueron los juegos de mesa de ciencia-ficción. Game Designers Workshop tenía un juego llamado Snapshot. Aunque nunca llegué a jugar, sí leí las reglas. Creo que el juego tenía los conceptos de "disparo rápido" y "disparo apuntado" que utilicé en títulos

TÁCTICAS DEL PASADO

Además de los que componen el impresionante catálogo de Julian Gollop, a lo largo de los años se han creado numerosos SRPGs. A continuación tenéis unos cuantos que merece la pena investigar...

SABRE TEAM (1994) PC/AMIGA



QUIZÁ EL ÚNICO rival serio de *UFO: Enemy Unknown* en su momento, el título de Krisalis Software fue un éxito menor en Amiga mientras que los compradores pasaron de él en PC. Es un juego emocionante, en el que diriges una unidad de élite del SAS que intenta rescatar a los rehenes de unos terroristas en una embajada americanaericana.

TACTICS OGRE (1995) SUPER FAMICOM



TENIENDO EN CUENTA que que sentó las bases para *Final Fantasy Tactics*, puede decirse que es la quintaesencia de los SRPG japoneses. Nunca se publicó fuera de Japón para la consola de Nintendo, aunque sí apareció en EE.UU. para PlayStation, que es la versión que recomendamos... Si la puedes encontrar a un precio razonable.

INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT (1997) PC



LA CUARTA ENTREGA de *Battle Isle*, de Blue Byte, cuenta con una temática similar a la de *X-COM*. Fue uno de los primeros SRPGs totalmente en 3D: aunque el motor no es perfecto, sí es un buen juego de combate con un ritmo frenético que disfrutarán los fans de *X-COM*.

VANDAL HEARTS (1997) PLAYSTATION



DESCRITO POR JULIAN como "la clase de juego que me hubiera gustado hacer si hubiese tenido oportunidad", *Vandal Hearts* es el título que todos los fans que se precien del género tienen que haber probado. Carece de la profundidad de títulos posteriores, pero lo compensa con argumento, personajes y banda sonora a la altura.

FINAL FANTASY TACTICS (1998) PLAYSTATION



ESTE GIGANTESCO SRPG, dirigido por el alumno aventajado de *Tactics Ogre* Yasumi Matsuno, fue la primera incursión de la saga *FF* en el género. Su punto fuerte es el gran número de posibilidades de personalización de las unidades mediante el sistema de trabajos. Otra opción de Square en el mismo género es la serie *Front Mission*.

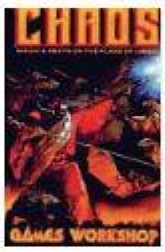
FIRE EMBLEM (2003) GAME BOY ADVANCE



OTRO DE LOS FAVORITOS DE JULIAN es este "episodio" de la saga Fire Emblem, el primero que se publicó en Occidente. En lugar de la perspectiva isométrica común a otros juegos del género, utiliza una similar a la de *Advance Wars* (del que es precursor) lo que permite mostrar mapas más grandes y batallas realmente épicas épicas.

posteriores. *Rebelstar Raiders* terminó siendo muy popular porque atraía a los colegas, invitaba a jugar en grupo, a pesar de ser un juego para dos jugadores solamente.

RG: ¿Cuándo decidiste hacer del diseño de juegos tu profesión?
JG: Creo que inmediatamente después de dejar el instituto o, al menos, en mi año final. Cuando puse mis manos en el ZX81 comprendí que eso era el futuro y ya no hice otra cosa, aparte de la pequeña distracción que supuso ir a la universidad. No estudié mucho, pero me las apañé para hacer dos juegos mientras estaba en la facultad: *Chaos* y *Rebelstar*.



CHAOS (1985) ZX Spectrum

Entre los títulos imperecederos que Julian produjo para Spectrum está *Chaos*, que cuenta con un entorno multijugador en el que los nigromantes rivales luchan encarnizadamente en un combate de hechicería e ingenio. Con un sorprendente despliegue de hechizos, desde gotas pegajosas a dragones dorados y muros defensivos, se trata de un juego superlativamente complejo y lleno de matices para su época. Gollop se encuentra actualmente trabajando en una secuela, *Chaos Reborn*.

RG: ¿En qué te inspiraste para diseñar *Chaos*?
JG: *Chaos* estaba basado en un juego de mesa que hice en 1982, inspirado en un juego de Games Workshop llamado Warlock, al que recuerdo que jugaban algunos chicos en el instituto, aunque a mí nunca me dejaban participar. Me dije, "¡que les den, haré mi propio juego de magia y será mejor que ningún otro!" Así que creé este juego de mesa en 1982, y Andy Greene programó una versión preliminar en el BBC B. Luego decidí hacer una adaptación para ZX Spectrum. Seguía teniendo mucho en común con el juego de mesa, pero incorporaba algunos elementos nuevos: la idea de invocar criaturas como ilusiones, por ejemplo. En cierto sentido, *Chaos* es uno de mis juegos favoritos de entre todos los que he hecho. No estoy muy seguro del motivo, pero era un buen juego, rápido y divertido; podías jugar con un máximo de ocho jugadores humanos, o mezclar humanos y oponentes controlados por el ordenador; ¡resultaba de lo más caótico con tanta gente! Pero vamos, que disfruté mucho mientras lo hacía y lo jugaba.

RG: ¿Qué recuerdas de cuando trabajaste con Games Workshop?
JG: No participé en las negociaciones con ellos; fue la gente de Red Shift la que decidió hacer juegos para Games Workshop. Hicimos algunas adaptaciones de sus juegos de mesa, como *Battlecars*, para el que programé el diseñador de coches, y *Talisman*, que escribió uno de mis compañeros. Aunque *Chaos* era "original", no creo que les comentásemos que estaba inspirado en Warlock. Creo que se retiraron de la edición de juegos de ordenador al poco tiempo, aunque querían que sacase un título basado en su juego de mesa Judge Dredd. Se me ocurrió que podríamos controlar a un grupo de jueces y enviarlos a luchar contra el crimen, con combates tácticos contra los malos, pero la idea no les gustó y optaron por un plataformas de scroll lateral horrible con Dredd en su moto.

RG: ¿Por qué crees que *Chaos* gustó tanto a los jugadores?
JG: Aunaba, de forma compensada, aleatoriedad y estrategia. No sabías qué hechizos tenían tus oponentes, no sabías a ciencia cierta si ibas a poder lanzar uno de tus hechizos, y al mismo tiempo tenías que diseñar y modificar tu estrategia en función de los hechizos que llevases y los resultados del combate. Podríamos decir que es una buena mezcla de táctica y caos… Cada año recibo mensajes de gente que quiere hacer un remake de *Chaos*, y les digo: "Sin problema, adelante".



» [C64] Luchando contra una araña gigante invocada por el mago enemigo en *Lords of Chaos*.



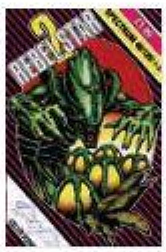
» [Atari ST] *Lords of Chaos* incorporaba una increíble variedad de habilidades y hechizos con los que experimentar.

> "Cuando puse mis manos en el ZX81, comprendí que eso era el futuro y ya no hice otra cosa"



REBELSTAR (1986) ZX Spectrum, Amstrad CPC

Rebelstar Raiders fue un éxito, pero Julian decidió refinar la fórmula con escenarios mucho más grandes, añadiendo scroll y dotando al juego de una mayor profundidad estratégica. Las nuevas mecánicas incluyen la primera aparición de "disparos rápidos" y "disparos apuntando", estadísticas de los miembros del grupo (con variables como moral o aguante) al estilo de los RPG, y mucha más interactividad con el entorno. *Rebelstar* fue el primer Crash Smash de Julian: recibió una puntuación global de 93%.

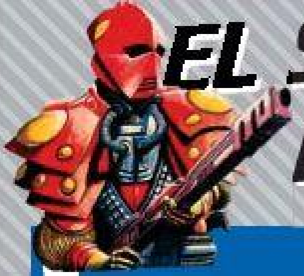


REBELSTAR 2: ALIEN ENCOUNTER (1988) ZX Spectrum

Otro que se llevó la etiquetita de Smash, *Rebelstar 2*, se inspira en buena medida en las películas de Alien, ya que los asaltantes aterrizan en el planeta Thray 6 para erradicar a una especia alienígena que escupe ácido. *Rebelstar* y *Rebelstar 2* salieron en la línea budget Firebird/Silverbird, a 1,99 libras cada uno; su relación calidad-precio era imbatible para cualquier bolsillo.

RG: Después de *Chaos* hiciste *Rebelstar* y *Rebelstar 2* para Firebird, que eran como una actualización de *Rebelstar Raiders*. ¿Qué recuerdas de su desarrollo?
JG: Hice *Rebelstar* en la universidad, yo solo. Esta vez también lo concebí como un juego para dos jugadores. Lo llevé a Telecomsoft porque tenían una oficina en New Oxford Street, muy cerca de donde vivía en Islington. Les gustó, pero dijeron que querían una versión para un jugador, así que dediqué unas semanas a trabajar en ello. No tenía ni idea de cómo hacerlo: tenía que desarrollar un algoritmo de búsqueda de caminos y no sabía nada de esas cosas, así que tuve que empezar desde cero. Pero funcionó. La versión para un jugador estaba en una cara de la cinta y la de dos jugadores en la otra. Lo publicaron y se vendió bastante bien, a pesar de que decidieron sacarlo en su marca Firebird: yo esperaba una edición más cara. Los royalties eran una miseria (creo que me daban 10 peniques por copia) pero vendió decenas de miles de unidades. No recuerdo la cifra exacta, pero vendió mucho. Me compré una guitarra roja preciosa y aún pude viajar por ahí en plan desahogado, así que estuvo guay.

RG: ¿Cómo fue el salto de programar títulos sencillos de



*CIFRAS Y LETRAS

El primer SRPG de Julian, *Rebelstar Raiders*, precede al primer SRPG aparecido en consola -*Fire Emblem*, de Nintendo Famicom- en 6 años.

La versión original de *Time Lords* incorporaba las razas alien Dalek, Auton, Zarbi y Cybermen, todas del universo *Doctor Who*. La segunda edición cambió los nombres por Kaled, Nestine, Zarby y Cyburmen…

Una encuesta en el número final de Your Sinclair clasificó a *Chaos* como el 5º mejor juego de Spectrum de todos los tiempos, quedando por delante de leyendas como *Manic Miner* y *Elite*.

Mythos Games usaba el Caballo Blanco de Uffington, una pintura rupestre prehistórica, como logotipo.

UFO: Enemy Unknown vendió más de un millón de unidades en todo el mundo, una hazaña increíble para un juego de estrategia por turnos.

El tutorial de *Rebelstar: Tactical Command* (2002) incluye un instructor llamado Cabo Jonlan, un guiño al héroe original de *Laser Squad*.

pantalla única, en BASIC (*Nebula* y *Rebelstar Raiders*) a juegos más complejos en ensamblador, con scroll multidireccional, como los *Rebelstar*?

JG: En realidad fue bastante natural, sin muchos probelmas. *Chaos* fue mi primer juego en ensamblador, y *Rebelstar* el segundo. Pero sí recuerdo que depurar errores no era fácil: tenía que imprimir el código fuente de Spectrum en rollos larguísimos de papel continuo y repasarlo línea a línea; un método muy fiable, por otra parte. Tenía dos unidades de microdrive y unos cuantos cartuchos que nunca me dieron problemas. Realmente alucinante.

RG: Los primeros *Rebelstar* fueron tu primera incursión en el género de los SRPGs, que posteriormente te lanzó a la fama. ¿Qué te motivó a hacerlos y por qué continuaste con esta clase de juegos hasta *X-COM* y *Laser Squad Nemesis*?

JG: Una vez más, tengo que remontarme a los juegos de mesa. Había uno, Sniper, que me influyó bastante. Y algunos juegos de figuras a los que jugábamos los colegas de Harlow eran bastante parecidos a *Rebelstar Raiders* y *Rebelstar*. Las decisiones tácticas, como usar un disparo rápido o un disparo apuntado son interesantes, ya que requieren que el jugador opte por soluciones unas veces simples, y otras arriesgadas.



LASER SQUAD (1988) ZX Spectrum/C64/Varios

Posiblemente el juego más influyente de Julian, *Laser Squad* era su obra más pulida y lograda hasta ese momento, y la culminación de la trilogía *Rebelstar*. Los gráficos, el sistema de inventario de armas y la asombrosa IA de los enemigos en los combates eran pistas de lo que estaba por llegar con *X-COM*. La crítica aplaudió de forma unánime este trabajo en todas sus plataformas.

RG: Se suele considerar a *Laser Squad* como tu SRPG "clásico" de 8 bits. ¿Qué mejoras introdujiste, en relación a la exitosa fórmula de Rebelstar?

JG: Uno de los principales cambios fue crear un sistema basado en varios escenarios; la idea era lanzar kits de expansión que permitieran cambiar la configuración de los pelotones (de forma que tuvieras que elegir qué armamento llevabas antes de ir al combate), mejorar la IA y contar una historia, tener algo así como un guión. En *Laser Squad* introdujimos el sistema de "niebla de batalla", de forma que no veías los movimientos del enemigo fuera de tu rango visual, algo que *Rebelstar* no tenía. La verdad es que metimos bastantes innovaciones. Estaba deseoso de innovar y de explorar las posibilidades del combate táctico por turnos.

> "Los royalties de *Rebelstar* eran una miseria, pero vendió varias decenas de miles de unidades"

»[Spectrum] El cabo Jonlan se infiltra en la base lunar de Omni Corporation en *Laser Squad*.





» [BBC] En *Islandia* se generaba un escenario al azar al principio de cada partida.



» [Spectrum] La pantalla dividida de *Nebula*.

Mi hermano Nick se unió a mí en este momento y montamos Target Games. Hicimos varias versiones del juego, para Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC, incluyendo ediciones en disco para todos ellos. También apareció una versión para PC de Krisalis Software, que además publicó la edición de Amiga. Así que supongo que sí, que *Laser Squad* fue un paso adelante importante. Hice la mayor parte de la versión de Spectrum mientras Nick trabajaba en la de C64; la versión de Amstrad usaba el código de Spectrum porque compartían procesador, claro. La conversión de C64 fue algo más difícil porque el hardware era mucho más complicado.

RG: Tus juegos fueron siempre elogiados por la crítica de revistas como Crash o Sinclair User, lo que debía de ser bastante halagador. ¿Esta respuesta de la crítica te resultaba sólo satisfactoria, o te motivaba para hacer juegos mejores, más complejos?

JG: Supongo que era algo muy inspirador, porque estaba haciendo cosas que nadie más hacía. Estaba haciendo juegos a los que quería jugar, me parecía muy importante que me apeteciera jugar a un juego cuando lo terminaba, y me complacía que también les gustasen a otras personas. Era muy satsfactorio.



LORDS OF CHAOS (1990) ZX Spectrum/ C64/Varios

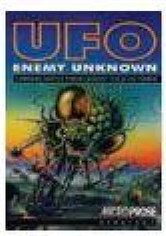
Híbrido inverosímil entre *Laser Squad* y *Chaos*, y primer lanzamiento de Mythos Games, *Lords of Chaos* coge a los magos y sus infinitos hechizos y los planta en un enorme escenario de RPG. Decir que se trata de un juego sofisticado para su tiempo sería quedarse corto, pero su complejidad lo lastra un poco: lo disfrutaron más los fans del *Chaos* original que los novatos abrumados por su profundidad insondable.

RG: *Lords of Chaos* era posiblemente tu juego más complejo hasta ese momento, desde el punto de vista del diseño. ¿Cómo fue el proceso de remodelación de *Chaos* que desembocó en este juego?

JG: Monté Target Games con un amigo. Cuando él lo dejó, Nick y yo decidimos que le daríamos un nuevo nombre a la compañía, Mythos Games. Sólo estábamos nosotros dos, así que seguí programando y diseñando. *Lords of Chaos* era más rolero, implementamos un editor de personajes, de magos, que permitía elegir los niveles de los hechizos y las características básicas. La idea era que se obtuviesen puntos de experiencia y el personaje mejorase según se cumplieran las misiones. El problema era que se trataba de un juego más lento y al que había que dedicar más tiempo que a *Chaos*, con lo que el factor de diversión inmediata se perdía un poco, pero era mejor que *Chaos* para el modo de un jugador. Diseñamos mapas que podían ser multijugador junto a misiones específicas para un jugador, con muchos más elementos de puzle.

Tenía algunas ideas claras: el jugador podría mejorar el ataque, la defensa y la velocidad de sus personajes con pociones, que también podrían servir para adquirir habilidades temporales, como invisibilidad. Habría criaturas terrestres y voladoras, y se podrían combinar entre sí, como los caballos y los grifos. Cada hechizo tendría ocho niveles, de forma que los de nivel uno invocarían a una criatura, mientras que un hechizo de dragón dorado de nivel ocho permitiría invocar a ocho dragones dorados que harían que tus enemigos cagaran gratinado; aunque todo sea dicho, el coste en maná de ese hechizco sería prohibitivo…

En cualquier caso, como juego multijugador probablemente no funcionaba bien. Debido al sistema de movimiento oculto se supone que no veías lo que los otros jugadores hacían. Recuerdo las partidas de cuatro jugadores de *Lords of Chaos*… duraban horas, había que tener mucha paciencia.



UFO: Enemy Unknown (1994) PC/Amiga/ PlayStation

El juego más famoso de Julian fuera del Reino Unido, *UFO: Enemy Unknown* es un clásico imprescindible. Mezcla la mecánica de combate en grupo con un detallado escenario de juego de estrategia. Te pone al mando de la organización *X-COM*, que rastrea el aterrizaje de naves alienígenas mediante un escáner, lo que te obliga a establecer bases operativas en la zona y a investigar la tecnología alienígena que vas capturando, con el fin de frenar la creciente invasión extraterrestre.

RG: *UFO: Enemy Unknown* al principio iba a ser *Laser Squad 2*, ¿qué propició el cambio de ambientación y qué te influyó cuando lo diseñaste?

JG: Al principio estábamos sólo Nick y yo. Estábamos trabajando en una demo muy básica de *Laser Squad 2*, con gráficos isométricos y los entornos modelados en 3D de forma que podías disparar hacia arriba y hacia abajo, a izquierda y a derecha; pero seguía siendo un sistema de combate táctico para dos jugadores. Una vez que tuvimos la demo, decidimos que necesitábamos encontrar una editora mejor. Teníamos algunos candidatos: uno era Domark y otro MicroProse. MicroProse era nuestra preferida, porque habían sacado *Civilization* y *Railroad Tycoon* y nos parecía que era la compañía de juegos de estrategia más importante en aquel momento.

Llevamos la demo a MicroProse, en Chipping Sodbury, y se la mostramos a un tipo llamado Pete Moreland (el director de desarrollo de MicroProse). Él se la enseñó a algunos compañeros (por suerte, en MicroProse conocían *Laser Squad*) y volvió para decirnos que le gustaba, pero que quería un juego "más grande". Le pregunté que a qué se refería exactamente y me contestó que quería algo más épico en términos de escala y alcance, como *Civilization*, en lugar de unas breves escaramuzas tácticas.

Pensé que podíamos hacerlo. De hecho era una muy buena idea. Incluso sugirió el tema de los ovnis. Al volver de allí le di unas vueltas, investigué sobre ovnis, y cuanto más lo miraba, más interesante me parecía. Recuerdo que fui a comprar una cinta de vídeo de la vieja serie de televisión OVNI, de Gerry Anderson, y me inspiró la idea de tener una organización mundial montada para detener la amenaza alienígena. Pero quería que estuviese un poco más arraigado en la mitología de los ovnis. Otra cosa que me influyó fue un libro de Bob Lazar en el que contaba su experiencia con restos de ovnis en el Área 51, y cómo el gobierno de EE.UU. estaba supuestamente intentando hacer ingeniería inversa con la tecnología de los platillos volantes. Todo eso se trasladó a *X-COM*, a la mecánica de derribar ovnis, investigar los sitios donde se estrellaban y rapiñar su tecnología. A Pete le





EL SEÑOR DEL CAOS

gustaban nuestras ideas, así que hicimos un borrador con el diseño (de unas doce páginas, el más largo que habíamos hecho hasta el momento) y empezamos a trabajar en el proyecto. Nick y yo diseñamos y programamos el juego, mientras que dos artistas de MicroProse se ocuparon de los gráficos, así que éramos cuatro. John Broomhall nos hizo la música en los últimos dos meses de desarrollo.

RG: Y con *X-COM* te destapaste en el rentable mercado de PC...

JG: Era un proyecto mucho más grande y ambicioso que lo que habíamos hecho hasta entonces. Sabíamos que teníamos que pasarnos al PC, sobre todo para acceder al mercado americano. Recuerdo que MicroProse nos preguntó si podíamos programar juegos para PC y les respondimos "sí, por supuesto", ¡aunque no habíamos hecho nada en PC hasta entonces! Te lo creas o no, la demo de *Laser Squad 2* estaba hecha en Atari ST, lo mismo que *Lords of Chaos*: ya estábamos abandonando las máquinas de 8 bits. El PC era la principal plataforma de juegos en territorio estadounidense, y parecía que iba a pasar lo mismo en Europa. También programamos una versión de Amiga; Nick hizo una conversión bastante complicada, porque el Amiga no tenía la velocidad que alcanzaban los PC de entonces.

RG: *UFO: Enemy Unknown* fue con mucho tu gran superventas. ¿Te sorprendió el éxito que alcanzó?

JG: ¡Sí, fue un éxito fabuloso y mi carrera profesional ha ido cuesta abajo desde entonces! (risas) Me sigue dejando estupefacto la cantidad de gente que lo ha jugado. Cuando me mudé a Bulgaria hace unos años me quedé asombrado, la mayoría de mis compañeros lo habían jugado y me querían entrevistar un montón de revistas rusas, puesto que era muy popular en Rusia, ¡aunque creo que nunca llegué a ver royalties de esos países! Y, por supuesto, era muy popular en EE.UU.

RG: ¿Cuál crees que fue la clave de su éxito?

JG: Se dieron algunas coincidencias afortunadas. En 1994 se emitió en América la primera temporada de Expediente X, justo antes de que se lanzase el juego. En aquel momento los juegos de estrategia para PC eran un género importante, y supongo que el juego en sí tenía un amplio alcance: era una mezcla entre estrategia y misiones tácticas. Aunque las misiones tácticas se generaban de forma seudoaleatoria, cumplían el objetivo de dar la sensación de juego "grande". Algunas partes parece que no aportan demasiado, pero en conjunto crean un juego multinivel donde las decisiones que tomas en los combates tienen un impacto estratégico, que a su vez determina el nivel táctico. Por eso, tanto en las misiones cómo en las decisiones de laboratorio, tenemos en mente nuestra estrategia a escala mundial, pensando en actuar en determinadas partes de la Tierra y en las relaciones con el resto de países. En ese sentido, para mí es un diseño casi ideal.

En cierto sentido nos vimos forzados a elegir esta mecánica porque no podíamos hacer algo más grande entre cuatro, así que tuvimos que exprimirla al máximo. Creo que encajaba muy bien en MicroProse.

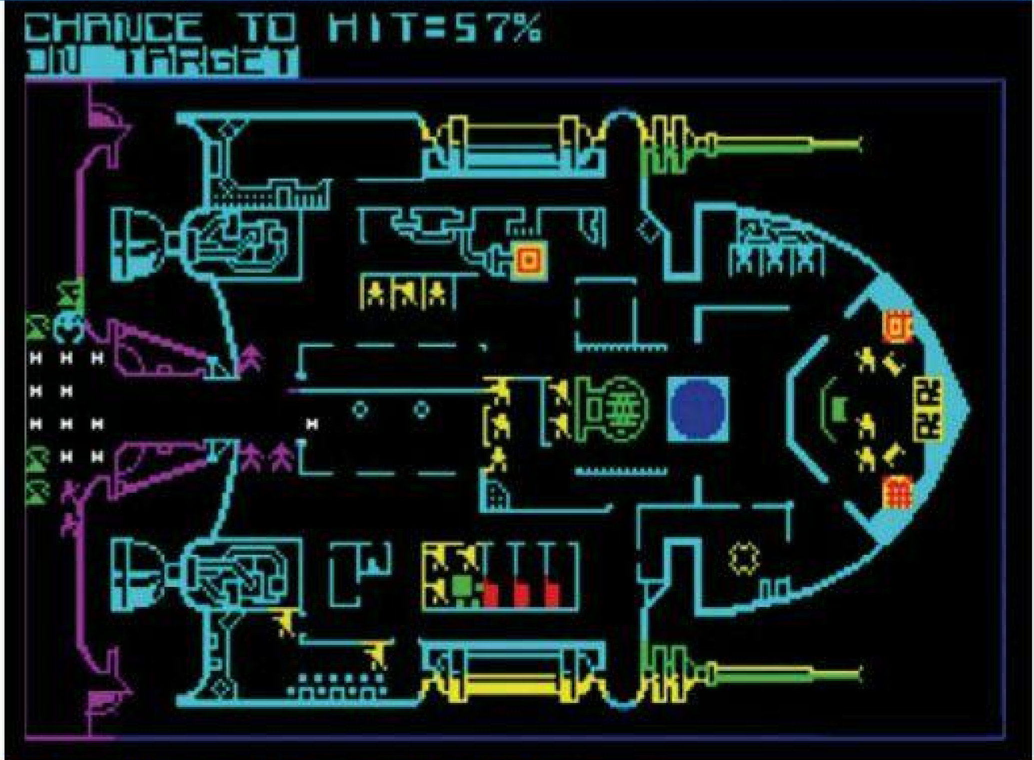


X-COM: Terror From The Deep (1995) PC/Amiga/PlayStation

Pese a ser la continuación de *UFO: Enemy Unknown*, Julian participó muy poco en este título, como él mismo confiesa. De cualquier manera se trata de una curiosidad interesante para los fans, que traslada las premisas del UFO original a unas instalaciones subacuáticas inverosímiles. El equipo de desarrollo de MicroProse se pasó viendo Abyss...

RG: ¿Quedaste satisfecho con *X-COM: Terror from the Deep* dado el poco tiempo de desarrollo que MicroProse te dio?

JG: Bueno, le dieron largas al asunto por alguna extraña razón que desconozco. Al final decidieron que se hiciera, pero querían tenerlo en seis meses. Les dijimos "no



» [Spectrum] El plano del Starlingale, uno de los tres escenarios de *Rebelstar Raiders*.

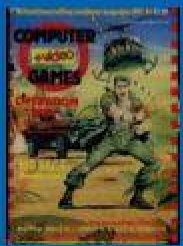


» [Spectrum] *Rebelstar 2*: Las ciénagas y las ratas de agua entorpecian nuestro avance hacia la fortaleza alienígena.

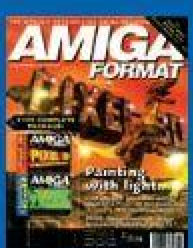


» [Spectrum] Ocho magos luchando entre sí, cada uno invocando un escuadrón de criaturas: *Chaos* hacia honor a su nombre.

*LA MALA PRENSA...



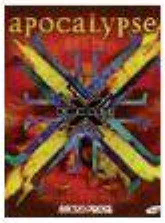
"Si no tienes en cuenta el pésimo embalaje, *Laser Squad* es uno de los mejores juegos que hemos probado. Es una simulación de combate táctico para uno o dos jugadores con gráficos, sonido y jugabilidad excelentes y muy adictivo. Para un jugador es genial, para dos es insuperable."
Computer & Video Games (97%)



"Debido a la enorme cantidad [...] de juegos que hay en el mercado de Amiga, nunca vuelves a retomar ninguno salvo [...] que el juego sea excepcionalmente bueno. *UFO: Enemy Unknown* es uno al que volvería a jugar una y otra vez."
Amiga Format (90%)

"*X-COM: Apocalypse* no es un juego que vaya a durar mucho en tu ordenador. Seguramente quienes lo prueben preferirían haber estado jugando con su hermano mayor. Para ser sinceros, ni siquiera merece la pena dedicarle una noche entera."
Computer Games Magazine

podemos hacer nada sustancioso en seis meses, salvo gráficos y nuevas ubicaciones para el motor que ya tenemos". Como insistieron, les dijimos: "¿por qué no cogéis el código y hacéis vosotros la continuación en seis meses, mientras nosotros nos ponemos con la tercera parte y le dedicamos más tiempo?". Es por eso que en realidad no participamos demasiado en él. Ni que decir tiene que tardaron doce meses en lugar de seis, aunque el tamaño de su equipo era enorme en comparación con el nuestro. No lo jugué demasiado, para ser sincero. Los gráficos eran impresionantes, pero creo que cometieron un error al alargar las misiones y el tamaño de los mapas.



X-COM: Apocalypse (1997) PC

Apocalypse era un experimento de Mythos bastante interesante, aunque de éxito relativo, con la idea de reinventar la fórmula de *X-COM*. En esta entrega el escenario se reduce a una única ciudad, Mega-Primus, que debes proteger de una amenaza alienígena. Incorpora un motor de combate en tiempo real junto al sistema tradicional de turnos, algo novedoso en los juegos de Julian pero que generó cierta polémica entre los aficionados.

RG: *X-COM: Apocalypse* marcó tu última participación en la serie. ¿Por qué optaste por un entorno estilo *SimCity* en lugar del mundo de juegos anteriores?
JG: Básicamente no queríamos hacer otro *X-COM*, después de tres años queríamos algo diferente, lo que era una tontería por nuestra parte porque deberíamos haber exprimido lo que habíamos hecho. La idea original de *Apocalypse* era volver al concepto de que desarrollé muchos años antes para el Juez Dredd, que consistía en una ciudad como un ente vivo y palpitante con distintos grupos y compañías que se relacionaban económicamente entre sí, y poblada por tráfico y gente que se moviese de un lado para otro. Así que trasladamos esa idea al universo *X-COM*, pero esta vez la historia iba de seres multidimensionales que atacaban la ciudad. Echando la vista atrás, fue un error no aprovechar más el universo de *X-COM*, pero nos salió un juego interesante que traía muchas innovaciones.
RG: ¿Qué recuerdas del desarrollo de *Apocalypse*? ¿Crees que el juego estuvo a la altura de los estándares y expectativas de los fans de *UFO: Enemy Unknown*?
JG: Intentamos ampliar el equipo, así que contratamos diseñadores de niveles, en su mayor parte amigos, o amigos de amigos, así que la cosa no funcionó demasiado bien como desarrollo. El diseño artístico lo hizo MicroProse, pero tuvimos muchos roces con ellos porque no nos gustaba lo que hacían, y de hecho el resultado final no fue nada bueno en mi opinión. Aparte del tipo que diseñó los vehículos, que hizo muy buen trabajo, los alienígenas, la ciudad y los edificios no molaban.

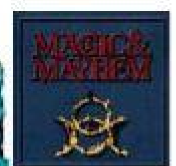
Era nuestro primer intento de hacer un sistema de combate en tiempo real. Nos pasamos de ambiciosos al implementar tanto una versión en tiempo real como una por turnos (que no salió bien) y el juego se complicó una barbaridad, con lo que no resulta jugable. Lo que probablemente causa más quebraderos es el diseño de los mapas en múltiples niveles, resulta confuso. En definitiva, que cometimos toda clase de errores con el juego, y aún así se vendió bien y fue rentable.
RG: ¿Te arrepientes de la venta de la licencia *X-COM* a MicroProse?
JG: En realidad no tuvimos muchas opciones porque los derechos de propiedad intelectual no estaban claros. Nuestros abogados nos dijeron que si entablábamos una batalla legal, MicroProse ganaría probablemente; sus abogados les dijeron que si había litigio, nosotros ganaríamos. Querían que cediésemos todos los derechos a cambio de una cantidad de dinero más un royalty bastante sustancioso en *X-COM: Apocalypse*. Su oferta era esa, y si no la aceptábamos amenazaban con cancelar *Apocalypse*, así que hubo mucho tira y afloja. Pensábamos que podríamos sacar adelante el proyecto, y después encontrar otra compañía que nos publicara.
Recuerdo que fui al E3 en 1999 y que MicroProse tenía un enorme expositor de *X-COM: Alliance*, con fetos alienígenas en tubos gigantes y tíos disfrazados de extraterrestres, pero cuando intenté probar el juego, aún no tenían nada. Tenían problemas con el motor. Era un juego basado en pelotones, con cuatro jugadores por pelotón, y tenía buen aspecto, pero era una especie de demo, no era jugable. Por supuesto, lo terminaron cancelando.



[PC] El 'Geoscape' de *UFO: Enemy Unknown* es esencial para detectar las incursiones de los ovnis en la atmósfera.

> "Aún continúo sorprendido por la cantidad de gente que ha jugado a *X-COM*"





MAGIC & MAYHEM (1998) PC

El último lanzamiento bajo el sello Mythos es un ambicioso juego de estrategia en tiempo real con guión propio. Asumimos el papel del aprendiz de mago Cornelius, con el que atravesaremos tres territorios, recogiendo maná y elementos mágicos y creando hechizos con los que luchar contra los magos rivales y las criaturas hostiles.





» [PC] El escenario isométrico de *X-COM: Apocalypse*.

> “ *Valkyria Chronicles* tiene un diseño muy similar al que utilizamos en *Dreamland* ”

Incluye un entretenido modo de combate multijugador que se juega como un *Chaos* actualizado, en tiempo real y falsas 3D.

RG: Con *Magic & Mayhem* actualizaste algunas de las ideas de *Chaos* y *Lords of Chaos* para un público más moderno. ¿Crees que tuviste éxito al transmitir esas ideas a los jugadores de PC?
JG: Mi intención era tomar algunos conceptos del *Chaos* original, con un mago que lanzase hechizos e invocase a un montón de criaturas, y hacer un juego de rol y estrategia en tiempo real. Tuvo cierto éxito, pero para sacarlo me tuve que pelear con Virgin. Queríamos hacer un juego más complejo, y ellos insistían en que los RPG no vendían. *Baldur's Gate* aún no había salido cuando tuvimos esa discusión.

Queríamos algo más rolero, que hubiera varios personajes con un equipo y unos atributos más variados, mientras que Virgin quería enfocar el juego hacia la estrategia en tiempo real. Pero creo que el diseño básico era muy bueno. El modo multijugador funcionaba muy bien, me lo pasaba muy bien con él. El modo para un jugador tuvo menos éxito: intentamos hacer algo más sofisticado con el diseño de niveles y no terminó de quedar bien, la IA de los compañeros no era buena y había partes demasiado frustrantes para el jugador. Primero se diseñó como juego multijugador y luego tuvimos que añadir el modo para un jugador, con lo que no funcionó muy bien, por desgracia; no para mí, al menos.

RG: ¿Qué nos puedes contar de *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, que estabais haciendo para Virgin, y que se rumoreaba que sería una versión 3D de *X-COM*?
JG: Sí, se diseñó como una especie de remake de *X-COM* para PC y PlayStation 2, y prometía mucho. Tirábamos de mucha tecnología nueva, como el motor Havok, que era muy nuevo en aquel momento. Éramos una de las pocas compañías que lo usaban. Era un proyecto ambicioso: lo más parecido probablemente sea *Valkyria Chronicles* de PS3. Teníamos una cámara en tercera persona detrás del personaje, con una barra que representaba los Action Points y que se reducía a medida que nos movíamos.



Al pasar al modo de disparo cambiaba a una perspectiva en primera persona y se podían seleccionar disparos rápidos o disparos apuntando, lo que alteraba el tamaño de la mira en pantalla. Desde esa vista se disparaba y luego se volvía a la perspectiva en tercera persona para mover los personajes.

Cuando jugué por primera vez a *Valkyria Chronicles* me quedé acojonado, porque era un diseño muy similar al que usamos en *Dreamland*.

También tenía un sistema de destrucción de los elementos del escenario muy conseguido, de forma que se podían abrir boquetes en los edificios con un lanzacohetes y ver volar los ladrillos para luego pasar por los huecos, lo que era bastante avanzado para aquella época. Por desgracia Virgin pasó a manos de Interplay, que a su vez fue absorbida por Titus Interactive. A Titus no le interesaba lo que estábamos haciendo (sólo querían los activos de Interplay) y cancelaron el proyecto. Pero como teníamos un acuerdo para hacer cuatro juegos con Virgin y sólo habíamos hecho uno para ellos –*Magic & Mayhem*–, no tuvimos otra opción que liquidar la compañía en aquel momento momento.



LASER SQUAD NEMESIS (2002) PC

Tras la disolución de Mythos Games después de *Magic & Mayhem*, Julian y su hermano Nick volvieron a los orígenes con esta versión de *Laser Squad*, lanzada en internet en su nuevo sello, Codo Technologies. Se trata de un producto increíblemente pulido, que refinaba el motor de combate de *X-COM* con nuevas características como la posibilidad de recuperar turnos, o de cambiar entre el sistema de turnos y el tiempo real en cualquier punto del juego.



REBELSTAR: TACTICAL COMMAND (2005) GBA

El último trabajo conjunto de los hermanos Gollop, *Rebelstar: Tactical Command* es una digna aportación al catálogo de juegos de estrategia de GBA, y un guiño a los primeros clásicos de Julian en Spectrum. Es un SRPG con una trama similar a la de títulos japoneses como *Final Fantasy Tactics*, y que además retoma con acierto elementos de la saga *X-COM*, con su argumento de invasión alienígena.

RG: Retomaste dos de tus viejas sagas con *Laser Squad Nemesis*, para PC, y *Rebelstar: Tactical Command*, para Game Boy Advance. ¿Disfrutaste volviendo a tus raíces y actualizándolos para un público más moderno?
JG: Queríamos volver atrás en el tiempo. *Laser Squad Nemesis* lo hicimos entre Nick, un ex compañero de Mythos y yo. Programamos la primera versión en un año y el juego sigue funcionando. Empezó como un sistema de juego por correo electrónico y luego añadimos una interfaz web, que ofrece una lista de las partidas que estamos jugando y permite descargar los turnos de cada partida. Era importante que fuera una especie de juego asíncrono por turnos/en tiempo real y creo que salió bastante bien. En *Rebelstar: Tactical Command* sólo trabajamos Nick y yo, y surgió de un contacto que teníamos con Namco, que quería montar un estudio en Reino Unido. Aquello no llegó a cuajar, pero resultó que tenían un slot de Nintendo sin usar para hacer un juego de GBA y nos preguntaron si lo queríamos, y claro, dijimos que sí. Fue duro porque teníamos sólo ocho meses y nunca habíamos trabajado con GBA. Era un desafío porque es una consola un poco particular, no resulta cómoda de programar, y tuvimos que buscar gente para los gráficos, pero el resultado no está mal teniendo en cuenta que logramos terminar el juego en esos ocho meses.



» Nick, el hermano de Julian, colaboró en numerosos proyectos, que incluyen *Laser Squad*, *Lords of Chaos* y la saga *X-COM*.

RG: *Rebelstar: Tactical Command* transmite todas las sensaciones de un SRPG japonés estilo *Final Fantasy Tactics* o *Disgaea*. Es como si hubieses cerrado el círculo en un género que ayudaste a crear y que luego hicieron suyo los desarrolladores japoneses...
JG: Estoy de acuerdo. De hecho, metí elementos roleros en *Lords of Chaos* y *Magic & Mayhem*, pero me hubiera gustado llevarlos más lejos, así que el proyecto de GBA era una buena oportunidad para adentrarme más en los SRPG. Y os puedo revelar que ahora mismo estoy trabajando



» Detalle del diseño de la caja original de *UFO: Enemy Unknown*.

en un nuevo juego de rol táctico para Nintendo 3DS.

RG: ¡Genial! Pero no nos dejes en ascuas, Julian, ¿de qué va?

JG: El título no está decidido, pero es un SRPG basado en el universo de *Ghost Recon* [de hecho, Ubisoft lo publicó como *Ghost Recon: Shadow Wars* en 2011, n.d.t.] Va a ser un juego de combate táctico por turnos parecido a *Advance Wars* o *Fire Emblem*, pero con un montón de innovaciones que se nos están ocurriendo. Todo esto no es un secreto, pero hasta ahora no se lo había contado a nadie…

RG: Íbamos a preguntarte si volverías a hacer otro juego de estrategia táctica, pero lo anterior responde a nuestra pregunta. ¿Cómo surge el proyecto?

JG: Empecé a trabajar como diseñador de juegos para el estudio de Ubisoft en Sofía en noviembre de 2006. Rápidamente me convertí en productor, y luego a finales de 2007 propuse hacer un juego estilo *X-COM* usando una de las sagas de Ubisoft. Dijeron que tenían previsto un Ghost Recon para ese año, así que dije, "vale, podemos hacer un *Ghost Recon Tactics*". Originalmente iba a ser para DS, pero pedimos la certificación para la nueva consola portátil de Nintendo, de la que no sabíamos demasiado entonces. Los kits de desarrollo nos llegaron pronto, así que estamos a punto de terminar el juego, que se debería lanzar en Europa a principios de 2011.

RG: ¿Qué otros juegos de estrategia admiras o te han inspirado a lo largo de los años?

JG: Lo que más me inspira últimamente son, sobre todo, los juegos japoneses. Recuerdo haber jugado a *Vandal Hearts* en PlayStation y pensar, "vaya, ésta es la clase de juego que me hubiera gustado hacer". Disfruté mucho con *Final Fantasy Tactics*, *Advance Wars* y *Fire Emblem* en Game Boy Advance. De hecho, cuando me topé con *Advance Wars*, allá por 2001, me asombró que todavía hoy se pudieran hacer juegos de estrategia por turnos, así que mis felicitaciones a Nintendo por haberlo hecho tan bien.

RG: *Advance Wars* me recordó a *History Line 1914-18* de Amiga. ¿Lo llegaste a jugar? Era muy bueno…

JG: No, pero jugué a *Battle Isle*, que creo que era similar…

RG: ¿Cuando echas la vista atrás y miras tus juegos, hay alguno del que estés más orgulloso o al que tengas un cariño especial?

JG: Pues de *X-COM* –el original, por supuesto– y, probablemente de *Laser Squad Nemesis*. Me lo he pasado genial con ellos, jugando con mucha gente.

RG: Por último, ¿qué tal trabajando con Nick todos estos años? ¿Teníais peleas de hermanos o sois un caso de amor fraternal, teniendo que programar mano a mano la autopsia digital de un alienígena antes del mediodía?

JG: (Risas) No, nos hemos llevado bastante bien. Nick es un buen programador y conoce la clase de juegos que me gustan. Decididamente, creo que puedo afirmar que desde el principio hasta el final, hemos trabajado bastante bien juntos.

* GOLLOP VISTO POR EL JUGADOR

¿Cuál es tu juego favorito de Gollop? Los lectores de Retro Gamer dan su opinión.

Jdanddiet "*Chaos* es el mejor, no tengo ninguna duda… seguido de cerca por el resto".

psj3809 *Rebelstar I* y *II*. ¡Dos juegos soberbios por sólo 1,99 libras! Los primeros juegos de estrategia que me gustaron de verdad".

Nreive "Me voy a quedar con mi juego favorito de todos los tiempos, *Laser Squad*, porque en él Julian llevó sus obras previas a otro nivel, y quedó genial en los principales sistemas de la época. Es un excelente juego de estrategia y de ciencia-ficción. Ah, y los packs de expansión también eran muy divertidos".



thevulture "Es una pregunta complicada, pero por el número de horas que le eché, *UFO: Enemy Unknown*. Es la culminación de los juegos anteriores, de *Rebelstar*, *Laser Squad*, etc. Apuesto a que la próxima continuación no va a ser un simple parche. Es un clásico atemporal".

Morkin "Me quedo con *Rebelstar Tactical Command*. Un juegazo".

Matt_B "Me quedaré con *UFO* por el elemento de estrategia que introdujo en la dinámica de combates tácticos de los otros juegos de Julian. En todo caso, *Chaos* merece una mención especial por ser el más social de todos los juegos de Spectrum. Era el juego que había que pillar cuando tenías más de un amigo".

HalcyonDaze00 "Elegir entre *Laser Squad* y *UFO: Enemy Unknown* es muy difícil, así que me quedo en medio y digo que *Laser Squad* para las partidas a dos jugadores y *UFO: Enemy Unknown* para las de un jugador… De todas formas, he votado por *UFO*"

necronom "*UFO: Enemy Unknown*. Es uno de los mejores juegos que compré para Amiga a lo largo de su historia. Además pillé *Laser Squad*, que también era muy bueno. No sé si me di cuenta en aquel momento de que ambos estaban diseñados por la misma persona".

batman877 "Voto por *Laser Squad*. Era alucinante en todas y cada una de las plataformas en que se lanzó. Un auténtico clásico".

Thulsadoom "Solía jugar a *Chaos* y *Rebelstar* durante horas. ¡Unos juegos magníficos! Me ha costado bastante decidirme, pero voy a votar por *Rebelstar*, por estos dos motivos principalmente: por su enorme escenario y porque el sistema de combate siempre me pareció más complejo. Pero *Chaos* estaba genial cuando te reunías con la familia y te ponías a luchar con ellos, ¡todos disparándonos hechizos unos a otros! ¿Alguien tiene el de gooey blob?".

Stickhead "*Lords of Chaos*. Es como *Chaos* pero además incluye un componente de exploración y aventura que lo hace muy especial, ¿a quién no le puede gustar? Vamos, añadidlo a la lista. Tiene arpías y todo".

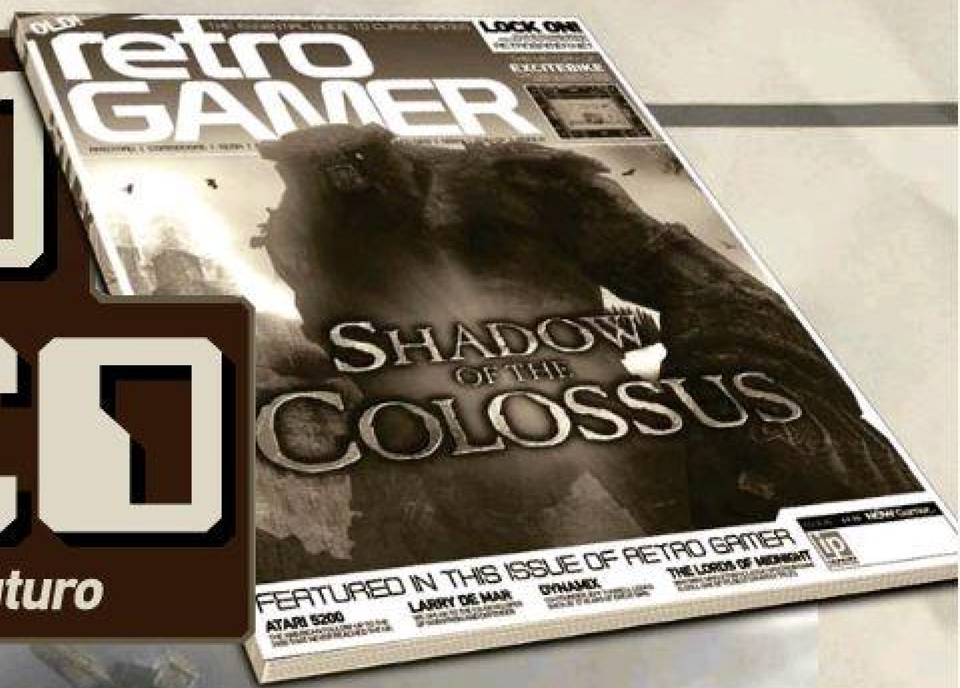




Gracias a Nuno Barros de **www.chaosquad.mediacorporation.net** por su inestimable ayuda en la realización de este artículo

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando en el futuro



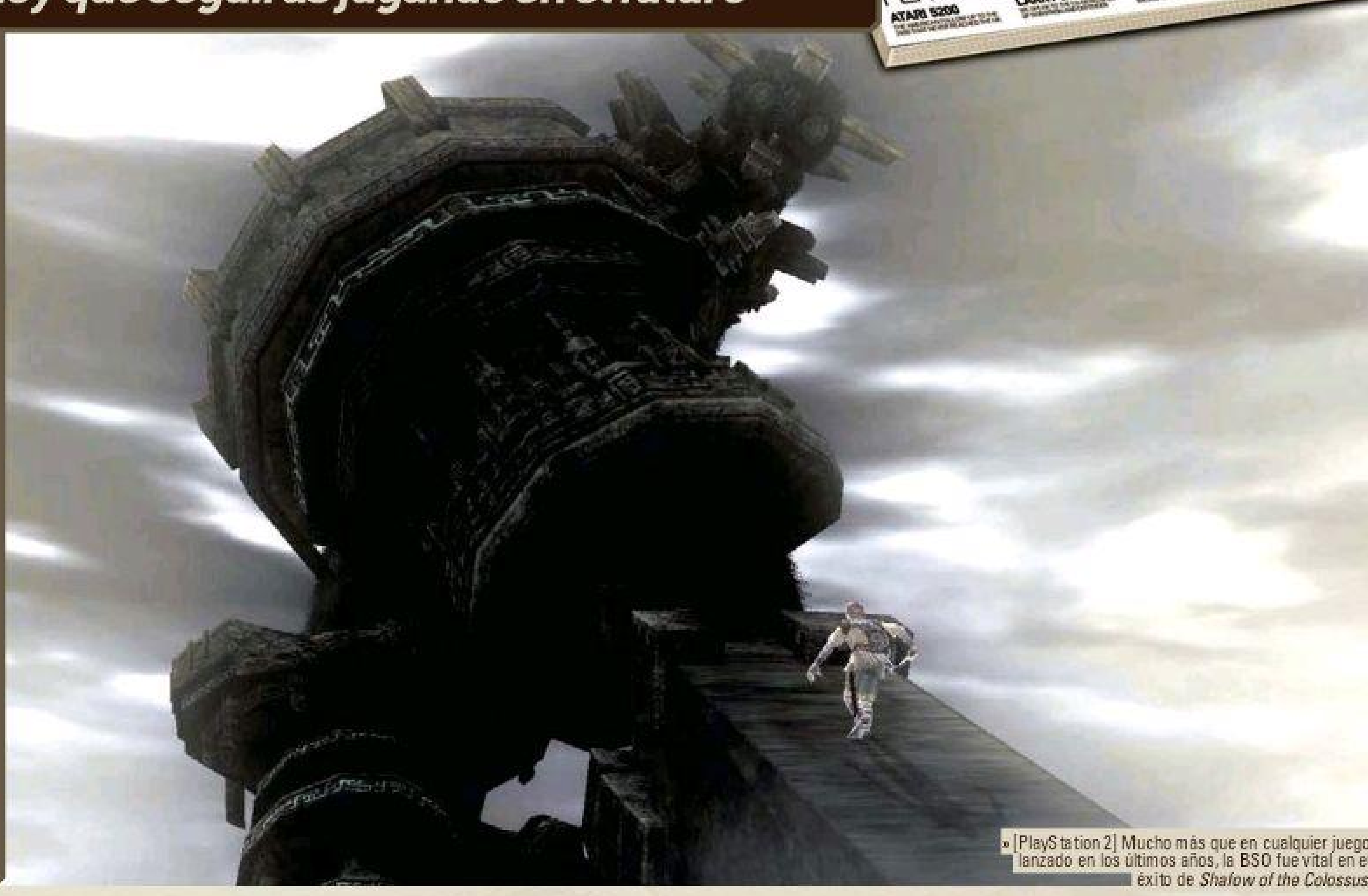


INFO

- » **Plataforma:** PlayStation 2
- » **Fecha:** 2006
- » **Compañía:** Sony
- » **Desarrollador:** SCEJ/Team Ico
- » **Personas clave:** Fumito Ueda (Diseñador) Kenji Kaido (Productor) Kow Otani (Músico)
- » **Cómpralo por:** 20 euros

EL DATO

- » **Antes de animar a Agro, miembros del equipo probaron la sensación de montar a caballo.**
- » **Metraje de la versión beta mostraba colosos que no se utilizaron finalmente, como una araña gigantesca.**



» [PlayStation 2] Mucho más que en cualquier juego lanzado en los últimos años, la BSO fue vital en el éxito de *Shafow of the Colossus*.

01. SHADOW OF THE COLOSSUS

Utilizado con frecuencia para ilustrar la evolución de los videojuegos hacia una forma de arte, Shadow of the Colossus fue uno de los titulos más impactantes de PS2

LA GESTACION

Como pasó con *Ico*, concebido para ser disfrutado en PSone antes de que finalmente diera el salto a otras plataformas, *Shadow of the Colossus* vivió mucho tiempo como concepto antes de que fuera lanzado en forma de juego. El diseñador del Team Ico, Fumito Ueda, quería crear un mundo único, tan particular en su construcción que no tuviera semejanza con lugar alguno del tiempo o el espacio conocido. Del mismo modo, los propios Colosos -auténticos protagonistas del juego-, fueron diseñados empleando elementos naturales y mecánicos, de modo que fuera difícil discernir si nos encontrábamos ante seres orgánicos o máquinas.

Es difícil relacionar *Shadow of the Colossus* con un género específico, pero si queremos describirlo estructuralmente (aunque la definición sea fría como el aliento de un cadáver) podríamos decir que debemos afrontar dieciséis combates (contra jefes más grandes que la vida) conectados entre sí por un páramo desolado. *Colossus* se presentó al mundo con el nombre de "Nico", aparentemente una experiencia de juego muy alejada de la definitiva en la que varios individuos atacaban en grupo a un Coloso.

La intención de Fumito Ueda era conseguir que los encuentros con cada Coloso no fueran un simple "enfrentamiento con un jefe". Mientras que Ueda no tenía nada en contra de esta idea clásica de diseño de videojuegos, también pensó que *Shadow of the Colossus* debería ser más el viaje que la lucha en sí misma, con cada escenario anunciando malos presagios a voz en grito; así, con esos sentimientos adversos reptando por su cuerpo es como debía encontrarse el jugador con el primer Coloso. Entrando así al campo de batalla, sería imposible abandonarlo sin haber sufrido daños físicos... Y morales.

EL JUEGO

Shadow of the Colossus entona un cántico de culpa; Wander intenta devolver la vida a su amada

A destacar...



Ahora en HD

A petición popular, *Ico* y *Shadow of the Colossus* fueron relanzados como pack en 2011 con soporte para la alta definición y con uno de los errores fundamentales de *Colossus* (casi) corregido: su baja tasa de fps.



Universo compartido

Ico y *Colossus* conviven en el mismo universo, pero esto es algo que solo estará claro cuando los jugadores finalicen la aventura. Un astuto giro argumental desvelará por qué *Ico* era perseguido por la gente del reino.



En algún lugar...

El personaje de Adam Sandler en la película En algún lugar de la memoria utilizaba *Shadow of the Colossus* como vía para asumir la pérdida de su familia. Para que luego digan que los videojuegos son el mal...



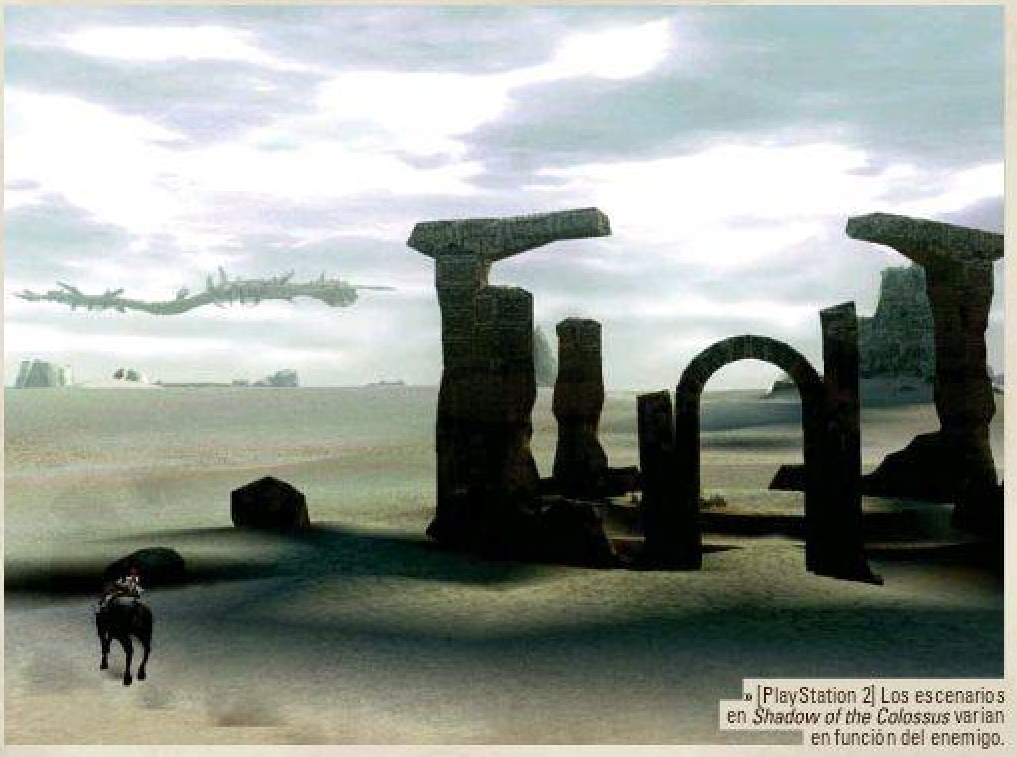
Hazte con todos

No es demasiado difícil hacerse con una copia barata de *Shadow of the Colossus*. No sucede lo mismo con *Ico*, cuya primera edición (en caja de cartón, incluía postales) vale hoy día mucho más de lo permitible.



El tamaño importa

Ciertos Colosos son algunos de los enemigos finales más grandes jamás vistos en un videojuego. Así, será fácil sentirse abrumado cuando debamos afrontar nuestra primera batalla...



» [PlayStation 2] Los escenarios en *Shadow of the Colossus* varían en función del enemigo.



» [PlayStation 2] El siguiente juego de Ueda, *The Last Guardian*, será otro clásico... Si se lanza algún día.



Lo que dijo la prensa

Play
Puntuación: 93%
"Un título magnífico que ofrece una de las experiencias de juego más originales que podemos recordar"



gamesTM
Puntuación: 9/10
"Dolorosamente hermoso, profundamente envolvente y tan impresionante de ver como de jugar"



llevando muerte a la (aparentemente) tranquila existencia de los Colosos. Toda la historia que *Colossus* cuenta está tratada desde la perspectiva del egoísmo (del personaje): sus pretensiones privan de intenciones al resto de criaturas que vamos encontrando en nuestro viaje. Con cada muerte se nota en las tripas la irreprimible sensación de estar cometiendo un terrible error, de que estás dejando la tierra por la cual cabalgas huérfana de estas poderosas criaturas... Pero aún así resulta imposible parar. Lo inteligente de la narración en *Shadow of the Colossus* presenta el amor inerte y su salvación como único objetivo a cumplir en esa llanura yerma, y sin más motivación, salimos a causar dolor y muerte. Nótese que los Colosos no salen en nuestra busca, sino lo contrario; sin que medie provocación alguna por su parte, avistamos y abatimos. Es en el momento de la misma muerte cuando la partitura escrita por Kow Otani, épica y enérgica en el momento de la batalla, entristece y enfría el ánimo del jugador, cambiando euforia por aflicción, seguridad por dudas, obtención por pérdida.



A todo ello contribuye la atmósfera conseguida mediante el diseño sonoro. No solo con la banda sonora, como ya se ha apuntado, sino también con su ausencia, o con la cantidad de efectos implementados con intención de aumentar la sensación de soledad en compañía; poco más allá puede verse o percibirse al margen de la desangelada fauna y flora -y la compañía constante de nuestro fiel Agro- pero uno nunca se siente completamente solo, jamás permanentemente vacío, en ningún momento seguros de que estamos haciendo lo correcto.

Hay que destacar, además, que es el propio jugador quien hace avanzar la narración; él es quien decide el ritmo que moverá hacia delante esta trágica aventura, dirigiendo su espada hacia el sol y consiguiendo así saber dónde se ocultará el próximo objetivo de nuestra injustificada ansia asesina.

FUTURO CLASICO

Con todo, las mecánicas tradicionales se han incorporado magistralmente a *Shadow of the Colossus*, cumpliendo -o adaptando- así las intenciones originales de Ueda para con el juego; hablamos de jefes, y conocer las rutinas de movimiento y el punto débil de estos es la forma clásica de terminar con sus vidas desde que el videojuego es videojuego.

Queda patente, por tanto, que en *Shadow of the Colossus* cambian muchas cosas sobre lo establecido: la vía narrativa, las aparentes concepciones estructurales y la escala, pero no lo fundamental; al fin y al cabo, la obra cumbre de Fumito Ueda no es más que un puzle mayúsculo de gigantescas proporciones, y en las (diminutas, en comparación con el resto) manos del jugador está la resolución del acertijo. Resulta escalofriante comprobar con cuánta naturalidad se dota a cada Coloso de nombre y apellidos: Phalanx, la serpiente. Hydra, el dragón. Avion, la criatura alada. Estamos acabando abruptamente con la existencia de seres vivos que forman parte del ecosistema, que cumplirán con su función en el entorno, cuya vida será necesaria para que otros vivan; y aún así, seguimos adelante repartiendo muerte... Lo peor viene cuando nos damos cuenta de que esto es así en la mayoría de los videojuegos.

Los Secretos

Secret of Mana fue uno de los rolazos mas memorables de Super Nintendo, pero ni el primero ni el unico de los *Mana*... Repasamos la desconocida saga de Square.



S DEL MANA

Mystic Quest

La serie que se convertiría en uno de los nombres más reconocibles del rol de 16 bits ni empezó en esos sistemas ni llevaba el nombre *Mana*. Todo empieza en 1991, en Japón, con *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden*, un título para Game Boy nacido a la luz del éxito de los *FF* de Square en Famicom, y que podría traducirse por *La Leyenda de la Espada Sagrada: Una Historia Paralela de Final Fantasy*.

Seiken se separaba de la mecánica habitual de la saga madre, sustituyendo los turnos estáticos por un combate en "tiempo real" -un tanto falso- que aspiraba a hermanar la acción arcade de los *Zelda* con los sistemas habituales del JRPG: puntos y niveles de experiencia, armas y objetos modificadores de estadísticas y hechizos alimentados por puntos de magia. La principal novedad en el combate era la barra de potencia, que se llenaba gradualmente siempre que no estuvieras atacando. Al llegar al límite, permitía un ataque MAX con beneficios extra, amén de hacer mucha pupa, claro. La barra hacía la vida más fácil, pero mientras se llenaba uno quedaba indefenso ante los enemigos, convirtiendo el proceso en un corre-que-te-pillo.

Subir de nivel en *Seiken Densetsu* era un proceso simple donde asignábamos puntos entre cuatro categorías: Poder para el daño; Resistencia para la defensa; Sabiduría para puntos de magia; y Voluntad, para llenar más rápidamente la barra de potencia. Aunque simple, contenía la suficiente variedad para garantizar un personaje personalizado a nuestra



» [Game Boy] *Mystic Quest* poco tenía que ver con *Final Fantasy*, pero como juego se basta por sí solo.



"SECRET OF MANA FUE EL PRIMER CONTACTO DE MUCHOS EUROPEOS CON LAS DELICIAS DEL JRPG"

forma de jugar.

Seiken Densetsu era un buen ARPG, pero no fue precisamente un éxito de masas. Incluso hoy se le hace poco caso tanto para señalarlo como el primer *Mana* como para incluirlo en la lista de los grandes rolazos de Game Boy. En parte porque cuando salió el RPG japonés era un desconocido en Occidente y, también, porque la nomenclatura no le hacía ningún favor. El nombre europeo de *Seiken Densetsu* fue *Mystic Quest*, que llevaba a cierta confusión *Mystic Quest Legend*, otro derivado de *Final Fantasy* para SNES (1993), que no tenía nada que ver con nuestro *Gaiden*. Para colmo, ambos fueron los primeros *Final Fantasy* en salir en Europa, ¡ambos sin el título de la saga madre! Encima, Sunsoft decidió reeditar *Mystic Quest* en 1998 con el título americano original de *Final Fantasy Adventure*, para sacar tajada del éxito de *Final Fantasy VII*... Cuyos fans se encontrarían con un ARPG que no tenía nada que ver con el exitazo de PSX del año anterior.



SECRET OF MANA

Lo curioso es que *Seiken Densetsu* no iba a ser un juego de Game Boy, sino una aventura épica para la disquetera de NES, la Famicom Disk System, repartida en cinco disquetes bajo el título *Seiken Densetsu: The Emergence of Excalibur*. Pero la dirección de Square mató el proyecto durante la preproducción: era demasiado ambicioso y caro. Tras varios años de repensar el proyecto, *Emergence of Excalibur* resucitaría como este *FF Gaiden* de la portátil de Nintendo.

Algo parecido le pasó a las ambiciones de su secuela: *Seiken Densetsu 2* fue diseñado para la PlayStation que nunca fue, el combo Super Famicom/CD-ROM que Sony se tuvo que comer con patatas tras



» [SNES] A pesar de sus frustradas ambiciones, *Secret of Mana* destaca entre los JDR de SNES.

llevarse el no de Nintendo al día siguiente de presentarla en el CES de Las Vegas. Mientras una Sony herida reconvertía el proyecto en La Consola que lo Cambiaría Todo, una Square todavía fiel a Nintendo reconvertiría *Seiken Densetsu 2* a formato cartucho. Lo que llevó a la lógica y brutal poda de un contenido pensado para el almacenamiento del CD-ROM. Para empezar, nos quedamos sin el plan de diseñar distintas rutas durante la aventura que llevarían a finales alternativos: no cabían en un cartucho.

A pesar de estos cambios, *Seiken Densetsu 2*, o *Secret of Mana*, como fue rebautizado en Occidente, se convertiría en uno de los rolazos más populares y exitosos de la generación 16 bits. Sobre la base del juego original para Game Boy se recreó



» Los Rabites se exprimieron como pre Pikachus en el merchandising de *Mana*. He aquí un par de preciosas pantuflas conejiles.

MAESTROS DEL MANA

KOICHI ISHII

Koichi Ishii es el creador de *Seiken Densetsu* y ha trabajado en todos los juegos de la serie hasta la fecha. Se unió a Square en 1987 y colaboró en muchos de sus primeros juegos, entre ellos los tres primeros *Final Fantasy* y el *SaGa* original. Mientras diseñaba y supervisaba la serie *Mana* todavía tuvo tiempo de colaborar en *SaGa Frontier* y *Final Fantasy XI*, antes de dejar la compañía en 2007 para fundar su propio estudio, Grezzo. Allí desarrolló un exclusivo de la WiiWare japonesa titulado *Line Attack Heroes*. Con Ishii fuera de Square Enix, el futuro de la serie *Mana* plantea serias dudas.

YOSHINORI KITASE

Veterano de Square, la contribución de Kitase a la serie *Mana* empieza y termina con la creación de escenarios para el primer *Mystic Quest*. Sin embargo, Kitase ha pasado a convertirse en una de las personas más importantes de Square Enix. Ha producido y dirigido una retahíla de éxitos a lo largo de los años y actualmente dirige el Equipo 1 de Square, donde anda implicado hasta las cejas en salvar la cara de *Final Fantasy XIII*.



Maestros del Mana

Hiromichi Tanaka

Miembro fundador de Square en 1983, todavía se puede encontrar a Tanaka en las oficinas de Square Enix. Fue responsable de *Final Fantasy XIV*, pero no es cuestión de cebarse con él. Tanaka programó el primer juego de Square, *The Death Trap*, para luego diseñar los tres primeros *Final Fantasy* y, más tarde, encargarse también de *Secret of Mana* y *Seiken Densetsu 3* antes de pasarse a los grandes juegos de PlayStation como *Chrono Cross* y *Xenogears*.

Nasir Gebelli

Nasir Gebelli, el programador que todos los demás programadores adoran, se hizo un nombre en Apple II antes de mudarse a Japón para unirse a Square. Gebelli trabajó en todos los principales juegos para NES de Square y fue el programador principal de *Secret of Mana*, su último juego en Square antes de marcharse para fundar su propia compañía.



» [SNES] Hay una escena en *Secret of Mana* en la que te encuentras con Papá Noel. A saber por qué, pero mola.

completamente el aspecto audiovisual, pero es la evolución de la jugabilidad lo que le llevó a la excelencia. El combate, por ejemplo: se conservó la barra de potencia del primer juego, pero ahora era mucho más importante en las batallas. En lugar de esperar a que el indicador se llenara antes de atacar, ahora tenías que mantener pulsado el botón de ataque y soltarlo para lanzar tu ofensiva cuando la potencia había alcanzado la intensidad deseada. Y en vez de aumentar la velocidad del indicador al subir de nivel, ahora mejorabas tus armas. Cada nivel sumaba una barra extra al indicador y hacía el ataque MAX extremadamente poderoso, aunque también aumentaba el tiempo que tardaba en recargar. Permanecía la libertad de mover a tu personaje durante la carga, por lo que podías sortear los ataques enemigos, pero con una penalización al movimiento. Esto provocaba un interesante ritmo de batalla a medio camino entre el combate por turnos y un aparente tiempo real.

Secret of Mana es recordado por varias cualidades, pero sobre todo por su multijugador. En el original podías reclutar de vez en cuando a personajes asociados, que se colocaban detrás de ti, pero en *Secret of Mana* contabas con dos miembros permanentes del equipo, compañeros que te ayudaban en el combate y podían recurrir a sus habilidades especiales. Como jugador, podías dejar que estos personajes fueran controlados por la IA o alternar su manejo para dirigir sus acciones. Sin embargo, si disponías de un "multitap" y un par de amigos, podíais jugar juntos, cada uno tomando el control de un personaje y labrando vuestro camino como una auténtica escuadra de guerreros. Ya en su momento era





algo único, e incluso hoy en día se ve muy poco, algo extraño considerando que es un sistema tremendo. Había algo mágico en el hecho de atravesar un JRPG con amigos de tu lado; por no mencionar el componente táctico extra de poder conjuntar estrategias de viva voz, o pedir ayuda a tus compañeros en situaciones peliagudas. Además, terminabas sintiendo el juego como un viaje compartido con tu gente. Un juego así, en tiempos pre Internet, se convertía en una obsesión compartida a lo largo de semanas en las que tú y tus amigos os reuníais puntualmente, a la manera que una generación anterior se había agrupado para disfrutar del rol de lápiz y papel estilo Dragones y Mazmorras.

La suma de un profundo sistema táctico, el innovador componente multijugador y el indiscutible atractivo de su universo resultaba en uno de los mejores juegos de la época. Todavía hoy es justamente recordado como un clásico imperecedero, sobre todo en Europa, donde fue responsable de introducir a muchos usuarios de consolas en los placeres del JRPG, ante la ausencia de entregas de *Final Fantasy* o *Dragon Quest*.

Seiken Densetsu 3

Así como *Secret of Mana* se hizo famoso por haber acercado los juegos

Los Secretos Del Mana

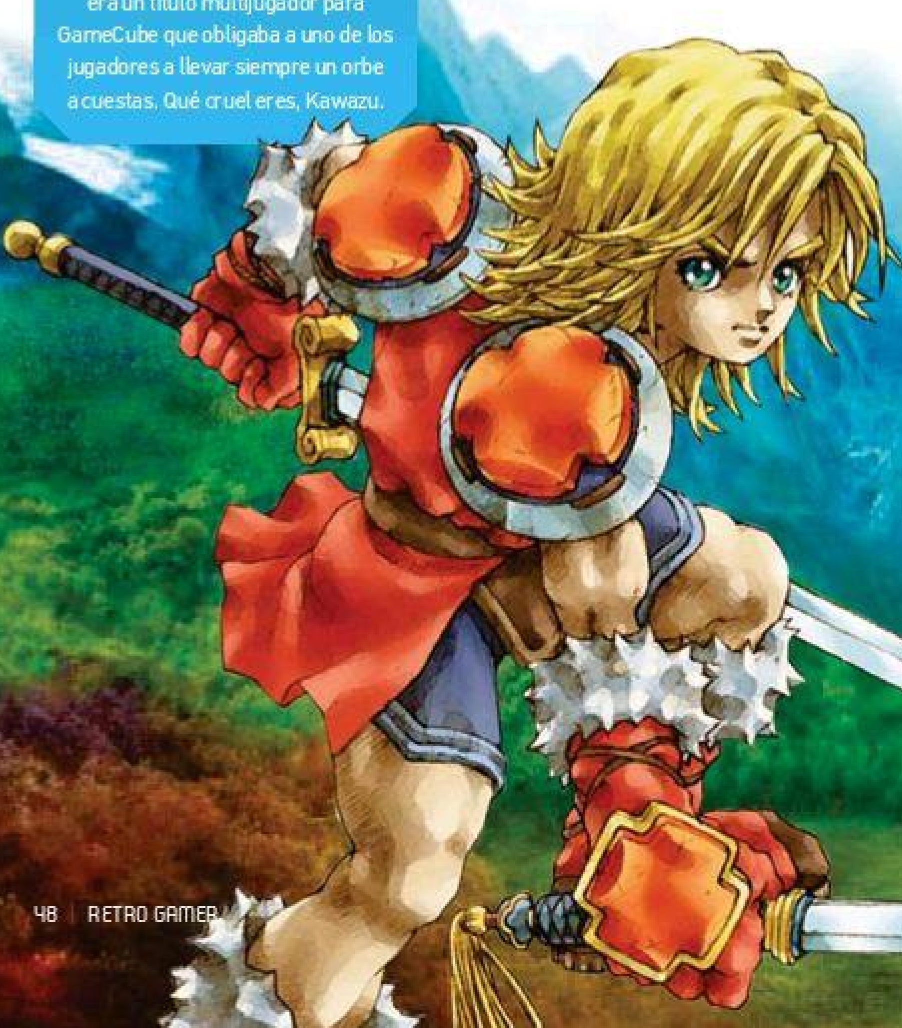
Maestros del Mana

Hiroki Kikuta

Compositor de anime, Hiroki Kikuta fue contratado por Square cuando su mutua devoción por el rock progresivo llevó a Nobuo Uematsu, compositor de *Final Fantasy*, a simpatizar con él durante una entrevista. El primer trabajo de Kikuta en Square fue *Romancing SaGa*, y posteriormente se encargó de *Secret of Mana* y *Seiken Densetsu 3*. E hizo un buen trabajo. Kikuta abandonó Square en 1998 para fundar su propio estudio, donde diseñó, produjo, escribió y orquestó el JDR para PlayStation *Koudelka* antes de pasar a ser compositor independiente. Su trabajo más reciente fue en *Shining Hearts*, un JRPG de SEGA para PSP.

Akitoshi Kawazu

Los juegos de Akitoshi Kawazu son los más difíciles, complejos y obtusos que Square haya producido, por lo que suponemos que la compañía lo mantiene en plantilla como broma de mal gusto. Y es que no nos hace ninguna gracia que Square y Kawazu se dediquen a producir juegos escasamente rentables sólo por el placer de frustrar a los pobres desafortunados que se topan con uno. Kawazu es conocido por la serie de rol *SaGa*, pero también produjo *Legend of Mana* y creó la serie *Crystal Chronicles*, cuya primera entrega era un título multijugador para GameCube que obligaba a uno de los jugadores a llevar siempre un orbe a cuestas. Qué cruel eres, Kawazu.



de rol para consola a los jugadores europeos, su siguiente entrega puede ser considerada como uno de los estrenos más descorazonadores de la historia de los videojuegos, ya que nunca se lanzó fuera de Japón. A pesar de ser uno de los juegos más ambiciosos de su época, *Seiken Densetsu 3* era tan complejo que le habría costado una fortuna a Square su localización al inglés y, en 1995, con PlayStation y Saturn ya asentadas en todo el mundo, es fácil deducir por qué se optó por no correr riesgos con una SNES en declive.

Sin embargo, la paciencia siempre obtiene sus frutos, y los consternados fans de *Secret of Mana* consiguieron degustar el juego en el año 2000, cuando este fue traducido de forma nada oficial por un hacker llamado Neill Corlett. Lo que los aficionados encontraron en la versión traducida era un excelentísimo rolazo, adelantado a su tiempo incluso habiendo transcurrido ya cinco años. Aunque el número de jugadores se redujo de tres a dos respecto a la anterior entrega, *Seiken Densetsu 3* es mucho más ambicioso. En lugar del grupo de tres personajes, ofrece un total de seis de los cuales debes seleccionar tres al inicio. Cada uno tiene su propia historia personal, y tu decisión de elegir quién será el personaje principal influye en la dirección que toma el juego, incluyendo los encuentros que se van sucediendo en la aventura y la conclusión de la misma. Se trata de un sistema que aporta un toque personal a la trama, al tiempo que alarga la vida del juego.

Y al igual que otra leyenda del mismo año de Square, *Chrono Trigger*, dejaba claro que los JRPG ni eran tan rancios ni miraban tanto hacia el pasado ochobitero como pregonaban los detractores del género.

Pero las innovaciones no se circunscriben únicamente a la historia. *Seiken Densetsu 3* cuenta con un inusual sistema de calendario que no solo se erige como un temprano ejemplo de simulación del ciclo día/noche, sino que avanza a través de un calendario semanal en el que cada nuevo día nos trae bonificaciones de estadísticas para ciertos tipos de magia, obligando a utilizar las mejores de esa fecha. También existe un sistema de clases complejo que permite al jugador ascender a sus personajes a diferentes clases en determinadas condiciones, ofreciendo de paso ramificaciones establecidas por la conducta buena, mala o intermedia de los personajes





» [SNES] *Seiken Densetsu 3* está repleto de impresionantes jefes finales, como Dolan.



(¡chúpate esa, BioWare!). Si *Seiken Densetsu 3* hubiera salido de Japón habría obtenido el título de clásico por derecho propio, como *Secret of Mana*; pero en vez de eso se convirtió en una nota a pie de página en la historia de la serie, aunque sea una sin temor a descargas, parches y emulaciones varias, considerada uno de los grandes tesoros perdidos de los 16 bits.

Legend of Mana

Los años posteriores a la aparición de *Seiken Densetsu 3* vieron la transformación de Square en un gigante de la industria tras el éxito en 1997 de *Final Fantasy VII*. Y aunque durante este período de un par de años la serie *Mana* permaneció en silencio, regresó a tiempo para los años más prolíficos de una Square más próspera que nunca. Sin embargo, para el desarrollo de *Legend of Mana*, bastantes miembros del equipo original ya se habían embarcado en otros proyectos. Entró un nuevo productor, Akitoshi Kawazu, un veterano de Square conocido por juegos extremadamente difíciles de opaco diseño, como *Final Fantasy II* o la extraña serie *SaGa*. Y aunque el auténtico creador de los *Mana*, Koichi Ishii, permaneció como director, la



» [PSone] A pesar de todos sus defectos, el estilo de acuarela pintada a mano de *Legend of Mana* resulta vistoso.

influencia de Kawazu es innegable.

En lugar de hacer viajar al jugador a través de una épica aventura dentro de un enorme mundo, *Legend of Mana* sorprende con una forma de progresión diferente, algo rara. Al empezar el juego te encuentras en un vacío supramundo lleno de ranuras en las que debes plantar artefactos, con el fin de hacer crecer una localización generada aleatoriamente que contiene ciudades y mazmorras. Una buena idea, inspiradora en parte de los títulos de Nippon Ichi, dirigida a dotar de más personalización y rejugabilidad a *Seiken Densetsu 3*. Pero que, a la postre, decepciona porque hace que tengas la impresión de estar jugando una serie de misiones sin conexión, en lugar de disfrutar de una gran aventura. Y aunque los gráficos eran atractivos, su naturaleza aleatoria llevó la dirección artística a un punto en el que las localizaciones carecían de personalidad, provocando que aquellos mundos se quedasen viejos y carentes de interés en pocas horas.

Legend of Mana intentó innovar en áreas como el multijugador. Un segundo jugador podía tomar el control de la IA de los compañeros que se asociaban con el personaje principal, o incluso podía tomar su propio personaje con sus datos guardados, copiarlo a una tarjeta de memoria PlayStation, y cargarlo en el juego de un amigo, llevándose consigo tanto sus estadísticas y equipo, como manteniendo los progresos que hubiera hecho en la aventura ajena. Otra buena idea que cayó en saco roto, porque tener a dos jugadores controlando el mismo personaje, sin importar la diferencia de niveles, no hacía sino aumentar la desconexión entre el jugador y la ficción del juego.

Legend of Mana puede ser considerado como un valiente intento por parte de Square de reinventar la serie *Seiken Densetsu* pero, desgraciadamente, lo hizo de tal manera que empeoró los principales puntos fuertes de las entregas anteriores al tiempo que tampoco lograba destacar por derecho propio. Con la perspectiva actual, este es el momento exacto en el que la serie empezó a mostrar fallas, que afectarían a todo el conjunto.

» [GBA] Aunque esté desarrollado por un equipo externo, *Sword of Mana* conserva la esencia de la saga.



Sword of Mana

Tras *Legend of Mana*, varios de los miembros clave del equipo de *Seiken Densetsu* abandonaron Square para fundar un estudio, Brownie Brown. Sin embargo, en lugar de seguir adelante sin ellos, Square se limitó a encargar el desarrollo de su siguiente título a Brownie Brown. El resultado fue *Sword of Mana*, un remake para Game Boy Advance de *Mystic Quest*.

» [Móviles] *Mystic Quest* ha tenido dos remakes. Esta es la versión para teléfono móvil, diferente tanto de la versión para Game Boy como de la GBA.



Los gráficos 2D de GBA permitieron a Brownie Brown crear un estilo visual más cercano al de otros juegos de la serie, particularmente al de *Seiken Densetsu 3*. Aprovechó la oportunidad para pulir la mitología *Mana* subyacente, lo que supuso la eliminación de los elementos propios de *Final Fantasy* que todavía coleaban en el diseño original de *Seiken Densetsu*.

Gran parte de la mecánica original y la historia de *Mystic Quest* se conserva intacta, pero también se aprecian cambios en esta versión, como la posibilidad de elegir el género (y la historia) del protagonista.

El estudio también intentó aportar parte de las funciones multijugador por las que la serie se había hecho famosa. Aunque no se puede jugar de modo

"Seiken Densetsu 3 es considerado por los fans como uno de los tesoros perdidos de la era 16-bit"

Secret of Evermore

Cuando *Seiken Densetsu 3* vio frustrado su lanzamiento fuera de Japón, los usuarios de SNES de EE.UU. y Europa recibieron en su lugar *Secret of Evermore*. Único juego desarrollado por Square USA, *Secret of Evermore* no guardaba relación con *Secret of Mana*, pero ambos son comparados por su similar título, género, plataforma y fecha de lanzamiento. Aunque no era tan malo (mediocre, en todo caso), se ha convertido en un chivo expiatorio entre los fans, que lo acusan de suplantar a *Secret of Mana 2*. Brian Fehdrau, programador jefe de *Secret of Evermore*, afirma que no localizar *Seiken Densetsu 3* no tuvo nada que ver con el desarrollo de *Secret of Evermore*. "Nuestro equipo nunca tuvo nada que ver con las traducciones", afirmó. "Todo eso lo hacían personas ajenas al equipo, que trabajaban para la compañía desde antes de que nos contrataran. De hecho, había varias traducciones hechas durante el desarrollo de *Evermore*. La decisión de no traducir *Seiken Densetsu 3* se tomó por la empresa matriz en Japón, por razones que no revelaron. Yo tengo mis teorías al respecto, pero desconozco la razón oficial". Posteriores especulaciones sugieren que *Seiken Densetsu 3* nunca fue lanzado fuera de Japón debido a varios errores profundamente integrados en el código que habrían sido muy difíciles de eliminar de cara a satisfacer las exigencias de control de calidad de Nintendo USA. El hecho de que el juego todavía no haya sido recuperado en ningún formato (ni siquiera relanzado para la Consola Virtual de Wii) otorga cierta credibilidad a esta teoría.



simultáneo, sí se pueden conectar dos GBA para intercambiar equipamiento y hasta personajes.

Sword of Mana fue también el único juego de la serie en recibir el honor de poseer su propia consola de edición especial, ya que Square y Nintendo se unieron para crear la Mana Blue GBA SP, que se vendía con una copia del juego y un estuche propio.

Children of Mana



A mitad del desarrollo de *Sword of Mana* ocurrió lo impensable en Square. El 1 de abril de 2003 la monolítica compañía se fusionó con su rival Enix, la creadora de *Dragon Quest*, para formar la mayor desarrolladora/editora de Japón: Square Enix. Y aunque la fusión tuvo poca incidencia en las prácticas comerciales, hubo una serie de tendencias en sus títulos que, tal vez por casualidad, comenzaron a surgir en esta época. Animada por el éxito de *Final Fantasy X-2* y motivada por los fans, que demandaban un remake o una continuación de *Final Fantasy VII*, Square Enix empezó a dar pasos en dirección a lo que se denominó "contenido polimórfico". La idea era que en lugar de desarrollar un superventas y después crear continuaciones, la compañía lanzaría varios títulos de una misma entrega. El objetivo sería fortalecer la marca ofreciendo a los fans un conjunto de juegos durante un período de tiempo concentrado. El primero de estos trabajos fue *Compilation of Final Fantasy VII*, una serie de títulos de diversos géneros ambientados en la obra más populare de Square. Otros ejemplos incluyen *Ivalice Alliance*, serie que transcurre en el mundo compartido por *Final Fantasy XII* y *Vagrant Story*, o *Fabula Nova Crystallis*, tres rolazos alternos para el re-re-revisitado *Final Fantasy XIII*. En 2005, Square Enix anunció *World of Mana*, una serie de títulos sobre *Seiken Densetsu* que serían desarrollados uno tras otro y explorarían temas similares, pero desde diferentes géneros.

El primer juego de la compilación *World of Mana* fue *Children of Mana*, un título de 2006 para Nintendo DS desarrollado por Nex Entertainment, más conocida por su trabajo en la franquicia *Shining*, como *Shining Soul*, *Shining Tears* y *Shining Wind*. Al igual que estos, *Children of Mana* fue un ARPG inspirado en *Diablo* y centrado en la generación aleatoria de mazmorras y equipamiento. También usa la comunicación inalámbrica de DS en un modo cooperativo de cuatro jugadores, en el que los tres ayudantes conservan toda la experiencia y los ítems ganados en cada sesión para sus propias partidas.

> "Sin duda, Heroes of Mana es lo mejor de la serie desde Seiken Densetsu 3, en 1995"

Friends of Mana

Junto a *Seiken Densetsu 3*, este es uno de los dos únicos juegos *Mana* que jamás salieron de Japón. Sin embargo, no es para nada una pérdida comparable a la del juego de Super Famicom, ya que *Friends of Mana* es un matarraja multijugador desarrollado para los teléfonos móviles japoneses. No lo echamos de menos,



» [PS2] La única entrega 3D de la serie decepcionó a muchos.

El Mundo del Mana

Aunque los juegos de la saga *Seiken Densetsu* no suelen guardar relación entre sí en historia y personajes, todos comparten una serie de elementos comunes. Recopilamos unos cuantos.



Espada del Mana

Arma recurrente a lo largo de la serie, la Espada del Maná suele ser el arma más poderosa de cada juego y sólo la porta el héroe. Sí, suena a zeldazo, pero la serie se inició con el título de *The Emergence of Excalibur*, y *Seiken Densetsu* se traduce literalmente como "La leyenda de la espada sagrada". Así que se lo perdonamos.

Rabites

Toda serie de videojuegos tiene un enemigo recurrente. *Dragon Quest* tiene a los Slimes, *Mario* a los Goombas y *Seiken Densetsu* tiene a los Rabites. Estos amarillentos bichos con forma de conejo han aparecido en toda la serie y son una mascota para Square al nivel de los Chocobos. Eso sí, el bichejo de los *Mana* es infinitamente más mono que los pajarracos de *FF*...





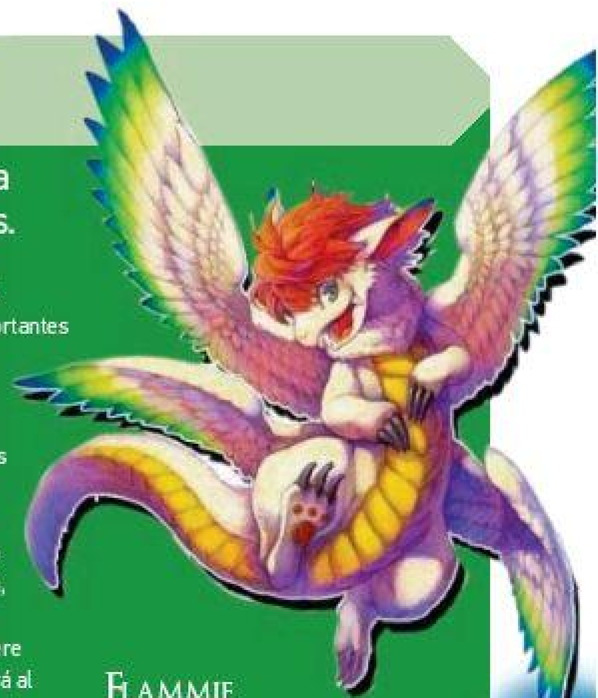
Arbol del Mana

El Árbol del Maná es la fuente de toda la magia del mundo de juego, y el argumento de cada historia gira en torno a su salvación o preservación. La portada de *Secret of Mana* reproducía a enorme escala el Árbol frente a los protagonistas, en una de las imágenes más icónicas de la historia del rol. Eso sí, cuanto menos se hable del Árbol del Maná caricaturesco visto desde *Legend of Mana* en adelante, casi que mejor.

Menu de Anillos

Uno de los aspectos más importantes y menos comentados respecto a la jugabilidad de la serie *Mana* es el menú de anillos. No aparece en todas las entregas, pero las que lo utilizan son las mejores. Con sólo pulsar un botón, la acción se detiene y te lleva a un menú, informándote de la ubicación de todos los enemigos. Adquiere un nuevo elemento y se añadirá al anillo ampliando su radio. Genial.





Flammie

El Flammie es una especie de dragón que utilizas para desplazarse por el mundo tanto de los juegos para Super Famicom como en *Children of Mana*. En los juegos de 16 bits, el jugador convoca a un Flammie utilizando un tamborín, tras lo cual el animal surca el cielo en tiempo real gracias al Modo 7 de la consola.

aunque no estaría mal que Square hiciera un remake en iPhone para los completistas.

Dawn of Mana

Titulado *Seiken Densetsu 4* en Japón, el *Dawn of Mana* de PS2 tenía la intención en 2006 de ser la enseña de todos los *World of Mana*, pensado como un regreso a la grandeza de las tres primeras entregas. Pero ay: no consiguió alcanzar ninguno de estos objetivos. Primera -y única- entrega 3D de la serie, *Dawn of Mana*, llevaba bajo la piel una insólita influencia de *Half-Life 2*, que el creador de la serie Koichi Ishii había visto en una feria en 2004. A Ishii le encantaba el motor físico Havok utilizado en los pegatiros de Valve y decidió hacerse con la licencia para usarlo en su *Mana* para PlayStation 2, basando toda la jugabilidad en él. El resultado fue un desastre.

Donde los títulos clásicos de *Mana* se limitaban a mezclar la progresión de estadísticas propias del rol con combates arcade estilo *Zelda* mediante un sistema ARPG de lo más atractivo, *Dawn of Mana* se decantaba por una nefasta tierra de nadie. La idea era que pudieses atizar a un enemigo sin más: primero había que asustarlo golpeando con el látigo -en plan el arma gravitatoria de Freeman- algún objeto en su dirección. El problema era que Havok era demasiado realista en sus resultados y casi siempre golpeabas un objeto para verlo saltar hacia donde la física quisiera.

Para empeorar las cosas, el sistema de experiencia de *Dawn of Mana* era un pufazo. Podías ganar niveles como en cualquier otro juego, pero en cuanto te movías a una zona nueva el juego te devolvía al nivel 1. La única manera de aumentar permanentemente tus estadísticas era aumentar el nivel de Pánico de los enemigos más allá de 99... Algo que había que conseguir con los citados latigazos a objetos. ¿Frustrante? Se queda corto. Digamos que la idea de invertir el triple de horas de las que pide matar a Arma Ultima, con un sistema roto, solo para subir de nivel, invitaba más a sacar el DVD de la consola y lanzarlo con odio por la ventana antes que a pensar en él como en la secuela del juego que amamos en los 90. Un "Todo Mal" absoluto.

Maestros del Mana

Yoko Shimomura

Posiblemente la figura más importante en cuanto a composición musical para videojuegos, Yoko Shimomura es responsable de muchos de los temas y partituras más clásicas, incluyendo *Final Fight, Street Fighter II, Breath Of Fire, Kingdom Hearts, Parasite Eve* y *Little King's Story*, entre otros. Compuso las bandas sonoras de *Legend of Mana* y *Heroes of Mana*, dos juegos por debajo del nivel de la compositora.

Shinichi Kameoka

El diseñador de personajes comenzó su carrera con *Secret of Mana*, para poner su mano en *Seiken Densetsu 3* y *Legend of Mana* antes de unirse al grupo de fugados de Square que formarían Brownie Brown para hacer *Sword of Mana*. Aunque ahora trabajan para Level-5, con *Professor Layton and the Specter's Flute* y *Fantasy Life* para Nintendo 3DS.



» [DS] *Heroes of Mana* supone el cambio de dirección más radical de la serie, pero funciona sorprendentemente bien.



» [DS] Las batallas en *Heroes* iban de pequeñas escaramuzas como ésta a gigantescas batallas entre los reinos del mundo.

Heroes of Mana

Un salto de género completo. Como juego de estrategia en tiempo real, *Heroes of Mana* está a años luz del estilo de acción ante el que los fans cayeron rendidos en *Mystic Quest* y *Secret of Mana*. Sin embargo, el juego de DS de 2007 respeta el resto de la mitología de la serie. Aunque la mayoría de los *Mana* transcurren en mundos diferentes conectados por elementos comunes como los Rabites y el Árbol del Maná, *Heroes of Mana* es una precuela (travestida de género, de acuerdo) de *Seiken Densetsu 3*, usando el argumento de estados en guerra como escenario para su principal atractivo: batallas de estrategia de hasta medio centenar de unidades.

Controlado mediante la pantalla táctil de DS, *Heroes of Mana* es un RTS muy decente y conserva la apariencia de los clásicos *Mana*. No es rival para juegos como *Command & Conquer* o *StarCraft*, pero la consola tampoco da para (ni el juego aspira a) ello. A cambio, es un título de lo más accesible, que puede funcionar muy bien como vehículo de entrada al género para los consoleros más habituados a los JRPG, en cualquiera de sus variantes.

El Futuro del Mana

La mecánica de *Heroes of Mana* no lo convierte en el salvador de la serie, pero es el mejor de la aventura *World of Mana* y el más destacado entre los posteriores a *Seiken Densetsu 3*. Pero, aun así, lo que nos gustaría ver es un buen rolazo parecido a los juegos de Super Famicom. Con su creador Koichi Ishii ya fuera de Square Enix, la serie lo tiene difícil; pero visto que Ishii fue también responsable de *World of Mana*, y que Square anda experimental con todas sus franquicias, tal vez sea hora de que otros tomen las riendas, como el equipo de Brownie Brown o Hiromichi Tanaka, productor de *Secret of Mana* y factótum de Square.

Y así es, en parte. En septiembre, Square Enix registró *Circle of Mana* pero, vista la tendencia de la compañía a sacar juegos para móviles y de navegador, podemos esperar cualquier cosa. Casi que nos quedamos con el *Secret of Mana* de iPhone en 2011, mientras rezamos por esa localización de *Seiken Densetsu 3*.





Es, sin ninguna duda, uno de los mejores juegos para Super Nintendo, uno de los mejores de la saga *Contra* y un shoot'em up genial. ¡Ah!, ¿hemos mencionado que se trata de uno de los mejores juegos de todos los tiempos? Hemos tardado unos cuantos números de Retro Gamer en ocuparnos de este juegazo, ¡pero ha sido porque es tan bueno que pensábamos que ya os habíamos hablado de él! Desde el momento en el que lo empiezas hasta el mismo sudoroso segundo en el que lo acabas en modo difícil y ves el final, el ritmo es intenso, la acción incansable, el desafío elevado y la mecánica intensa y precisa. Es el año 2636, y debemos ayudar a dos comandos, Sully y Jimbo, a ganar una épica guerra alienígena.

LA ARMERÍA



Ametralladora
El arma por defecto. De potencia media y bastante efectiva para limpiar la pantalla de las sucesivas oleadas de enemigos.



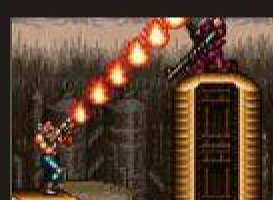
Láser
Como todas las armas láser, ésta dispara rayos de energía concentrada. Es devastadora, pero exige buena puntería.



Arma de dispersión
Aunque es el arma más débil de todas, hace su trabajo contra los enemigos menos resistentes que atacan desde las alturas.



Misiles
De color azul, son la munición más poderosa del juego. Explotan al contacto, y son ideales para acabar con los jefes de final de fase.



Lanzallamas
El lanzallamas es un arma diseñada para el combate a corta distancia. Adecuado para las batallas con los jefes.



Misiles teledirigidos
No son tan potentes como los misiles convencionales, pero al ser teledirigidos funcionan bien contra los alienígenas voladores.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?



La evolución de Contra

El primer *Contra* reinventó los shoot 'em-ups, introduciendo elementos que han sido imitados innumerables veces. Las secuelas anteriores a *Contra III* eran títulos bastante logrados, aunque no podían compararse con el original, pero *Contra III* supuso un salto evolutivo. Tenía armas más grandes, explosiones más grandes, jefes más grandes, una nueva ambientación post-apocalíptica y una fase de motocicletas. Nivel tras nivel, era una demostración de creatividad, diseño de niveles y efectos especiales que no han perdido su atractivo con el tiempo.

MEJOR NIVEL



Un comienzo inolvidable

Con tantos momentos memorables en *Contra III*, elegir uno es casi imposible, pero nos quedamos con la primera fase porque es un ejemplo perfecto de cómo captar la atención de un adolescente y convencerle para que se gaste sus ahorros. Durante los primeros minutos la acción consiste en correr, disparar sin tregua, subirte a un tanque, probar casi todas las armas, derribar un avión que bombardea la ciudad, saltar entre ruinas en llamas bajo el fuego aéreo enemigo y plantarle cara a una tortuga robot gigante que dispara ráfagas de ametralladora. Una de las mejores fases iniciales jamás vistas.

MEJOR ARMA



La bomba inteligente

Los que conocen el juego tendrán su arma favorita. A algunos les gusta el láser. Otros prefieren el arma de dispersión porque, aunque débil, permite barrer la pantalla. Y los hay que se decantan por el lanzallamas, por su eficacia en las distancias cortas. Por tanto, elegir el mejor arma es una tarea desagradecida, porque pocos estarán de acuerdo. Nosotros nos quedamos con la bomba inteligente. Puede parecer un nabo de metal, pero lánzala en medio de la pantalla y verás que, mientras todo se vuelve borroso, los enemigos pequeños caen como chinches y los jefes pierden buena parte de su energía.

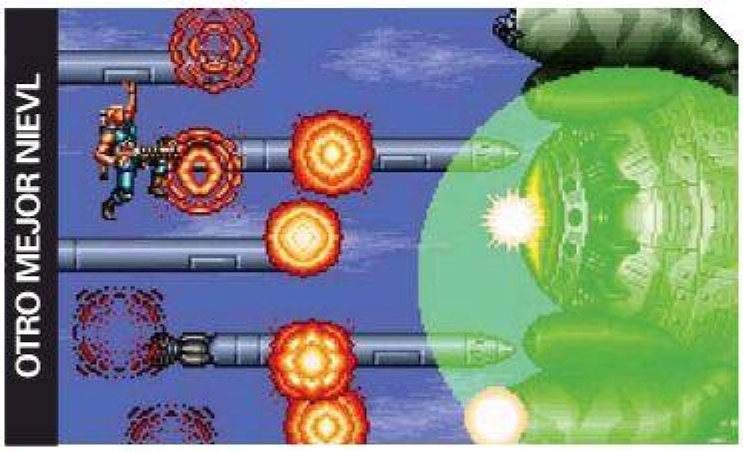
MEJOR JEFE



El Terminator gigante

De entre los jefes finales más memorables de los 16 bit, nuestro favorito anda en el filo de una querella por plagio. Nos referimos al robot que se parece al T-800 de Terminator. Al llegar al final de la tercera fase, lo primero que ves son sus garras perforando una gran pared de acero y separándola en dos partes como si fuera una lámina de hojalata. Entonces, en medio de la oscuridad, resplandecen sus ojos rojizos, y entra en escena este monstruo metálico que dispara rayos láser, arroja bombas y escupe fuego. Lo único que no hace es montar en moto y montar una masacre en una comisaría.

OTRO MEJOR NIEVL



La motocicleta

En *Contra III* son tantas las fases memorables que no podíamos quedarnos sin mencionar otra. La acción empieza a los mandos de una Ducati del año 2636, mientras tienes que vértelas con un enjambre de alienígenas voladores. Entra en escena una fragata con un tren de aterrizaje cargado de artillería pesada. Si sobrevives a este ataque, la nave despega y debes perseguirla. Entonces llega uno de los momentos más locos: disparar en el aire contra el punto débil de la estructura mientras vas agarrándote a una sucesión de misiles en movimiento, como un mono de rama en rama.

MEJOR USO DEL MODO 7



Aracnofobia

Desde el mapa de *Zelda: A Link to the Past* hasta títulos como *F-Zero* y *Pilotwings*, los más selectos juegos que inauguraron Super Nintendo hacían uso del Modo 7 para exhibir su potencial, y *Contra III* no fue una excepción. Se utilizó para crear explosiones deslumbrantes, dos fases de scroll vertical y varios jefes finales. El primero de los jefes en Modo 7 es una araña metálica que, vista desde arriba, de cuando en cuando da un gran salto. Entonces se acerca tanto a la pantalla que la ocupa por completo y desaparece, para luego reaparecer en caída libre para aplastar a Sully y Jimbo.





LAS CLAVES

- **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO
- **COMPAÑÍA:** KONAMI
- **DESARROLLADOR:** INTERNO
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1992
- **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

Lo que dijo la prensa... hace mucho



Mean Machines 95%

Todo aquel que dude de las capacidades de Super Nintendo debería echarle un vistazo a este juego. Los gráficos, el sonido, los efectos especiales y la jugabilidad, tan variada como adictiva, son absolutamente extraordinarios.

Nuestra opinión

Junto con *Gunstar Heroes* y *Metal Slug*, *Contra III* es la cumbre de los shoot 'em-up y aún no ha sido mejorado. Un juego sensacional.

Minority Report

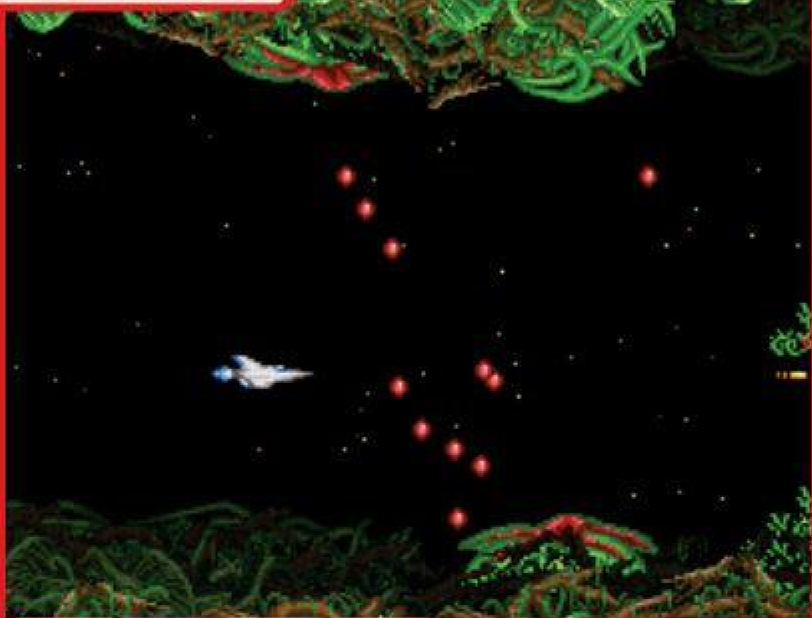
A lo largo de las últimas generaciones, las consolas han estado yendo y viniendo, y aunque algunas han causado un gran impacto, otras no tanto. Pasamos revista a las joyas disponibles en los formatos menos populares, y también a juegos de culto de las plataformas más conocidas...



NEMESIS '90 KAI

■ PLATAFORMA: SHARP X68000 ■ COMPAÑÍA: KONAMI ■ FECHA DE LANZAMIENTO: 1993

» SHARP X68000



» [Sharp X68000] *Nemesis '90* es una versión actualizada de *Nemesis 2*.

■ **Antes del lanzamiento** de Neo Geo, el ordenador estrella de Sharp era el sistema doméstico más avanzado disponible, con características parecidas a las del hardware de las recreativas del momento. Lanzado solo en Japón, sus conversiones de juegos como *Strider, Final Fight* y *Street Fighter II* superaban de largo a las de consolas como SNES y Mega Drive. Además del apoyo de Capcom con los títulos mencionados, Konami fue otro desarrollador de primera fila que mostró interés en la X68000, con una extraña versión de *Castlevania* (luego relanzada en PlayStation como *Castlevania Chronicles*) y grandes conversiones de *Salamander* y de los tres arcades de *Gradius*, además de un spin-off exclusivo: *Nemesis '90*.

Es una actualización del título de MSX *Nemesis 2*, con gráficos y sonido con calidad arcade, y un puñado de niveles adicionales. Aunque el estilo de juego es similar al de sus predecesores, la diferencia con los *Gradius* está en la capacidad de adquirir power-ups para las armas de los jefes enemigos. Al destruir cada una de las naves nodrizas de final de fase, su centro parpadeaba unos segundos y se podía pilotar la nave hasta el núcleo desprotegido. Después había un breve subnivel que, de completarlo, nos daba acceso a mejoras, desde láseres de ondas hasta napalm y proyectiles Moai que rebotaban. El nuevo equipamiento aparecía en la barra de selección de armas de la parte inferior de la pantalla.

Además de los famosos pick-ups múltiples de *Gradius,* también nos encontramos con esferas doradas

» AMIGA CD32



» ROADKILL

■ PLATAFORMA: AMIGA CD32 (TAMBIÉN EN AMIGA A1200)
■ ESTUDIO: ACID SOFTWARE ■ AÑO: 1994

■ **Como sucede a** veces con los juegos de carreras en perpectiva cenital, este subestimado título supera a *Super Sprint* en velocidad y emoción. Los jugadores están en un mundo de carreras ultraviolentas, mezcla de *Death Race* y *Smash TV*, compitiendo por dinero, el podio y la máxima puntuación por sus acciones en una serie de circuitos de complejidad creciente. Los pilotos logran la victoria ayudados por cohetes estilo *Spy Hunter*, misiles teledirigidos y otras mejoras. Además, hay "Kill Zones" donde se puede aplastar a los rivales contra los muros de pinchos del circuito mientras el locutor grita "Take his life!"

» ATARI 400/800



» NECROMANCER

■ PLATAFORMA: ATARI 400/800 (TAMBIÉN EN C64)
■ ESTUDIO: SYNAPSE SOFTWARE ■ AÑO: 1982

■ **Synapse eran de** de los desarrolladores más innovadores de 8 bits de EE.UU., y este insólito y frenético juego de Bill Williams, denominado "el Stanley Kubrick del diseño de juegos", demuestra por qué. El objetivo es derrotar al mago del título creando un ejército de tres gólems, plantando semillas mientras liquidamos enemigos. Después, en las criptas, usamos el ejército de gólems para destruir arañas enemigas ubicándolos encima de sus guaridas mientras descendemos a las profundidades activando escaleras. Si logramos pasar esto, nos espera el enfrentamiento final. Un juego raro, pero fascinante.

» ATARI 7800



» DESERT FALCON

■ PLATAFORMA: ATARI 7800 (ATARI 2600/400/800)
■ COMPAÑÍA: ATARI CORPORATION ■ AÑO: 1987

■ **Este curioso shooter** isométrico es una extraña pero agradable mezcla de acción explosiva y rompecabezas, en el que tenemos que guiar a un depredador alado por unos decorados de ambientación egipcia, luchando con enemigos y atrapando tesoros. A diferencia de la mayoría de juegos estilo *Zaxxon*, el protagonista puede bajar al suelo para recoger objetos, de los cuales los más interesantes son unos jeroglíficos. Al recoger tres tendrás un poder que depende de la combinación obtenida, lo que da lugar a cierta experimentación para descubrir las combinaciones más beneficiosas.

» [Sharp X68000] Al destruir el núcleo del jefe accederemos a un tesoro escondido.



» [Sharp X68000] Los gráficos tenían una calidad de recreativa de aquel tiempo.





» SOBRE LA MÁQUINA

- La Sharp X68000 fue creado por Sharp Corporation y se lanzó únicamente en Japón.
- La primera versión fue lanzada en 1987 e incluía un procesador Motorola 68000 a 10 MHz.
- Capcom lo usó como máquina de desarrollo de placas CPS...
- ... y por ello hizo para la máquina conversiones extraordinarias.

que aumentan temporalmente la potencia de nuestra nave. Su efecto es variable, concediéndonos a veces láseres en forma de V o haciendo que nuestros disparos múltiples rodeen la nave como un escudo defensivo. Otros efectos aún más extraños van de la ralentización de los enemigos y las balas a hacer invisible la nave durante un tiempo. Como los enemigos son abundantes y rápidos, especialmente en los últimos niveles, estos efectos se agradecen. Los niveles son, en su mayoría, variados y están muy bien diseñados: los más destacables incluyen una jungla infestada con vegetación que arroja balas, unas ruinas extraterrestres que se derrumban cuando las disparamos para atravesarlas, un decorado repleto de cascadas y un homenaje al nivel de la supernova solar de *Salamander*. Sin duda, merece la pena jugarlo hasta el final para ver todos los niveles extra que Konami ofrece en el juego.

También hay que mencionar que *Nemesis '90* es difícil, incluso para los estándares de la serie, con una curva de dificultad muy empinada desde el principio. A causa de la exclusividad del X68000 el mercado japonés, resulta una lástima que éste sea uno de los títulos de la saga *Gradius* que nunca llegaron a Occidente (junto con *«Gradius Gaiden»* de PlayStation), ya que es un juego ejecutado de una forma exquisita.

Como alternativa, podemos optar por *Gradius V* (PS2) como uno de los mejores ejemplos de la serie. ¿Un *Gradius* desarrollado por Treasure? Sí, en efecto, es tan bueno como suena.



» [Sharp X68000] No esperes que el juego te trate con delicadeza, porque es difícil de narices.

» APPLE IIE



» AIRHEART

- PLATAFORMA: APPLE IIE
- COMPAÑÍA: BRØDERBUND ■ AÑO: 1986

■ **Dan Gorlin, creador de *Choplifter*** continuó su popular shooter con este más que intrigante juego, que aprovechaba el raramente usado modo de alta resolución doble del Apple II. El resultado es una impresionante y colorista aventura con trazas de shooter en 3D en la que controlamos un ingenio flotante con la misión de rescatar a un niño perdido mientras luchamos contra enemigos que llegan por tierra y aire. Al igual que con *Choplifter*, la física de *Airheart* suma un nivel especial de inmersión. Gorlin rehízo luego el juego para Amiga y Atari ST como *Typhoon Thompson In Search For The Sea Child*.

» ATARI ST

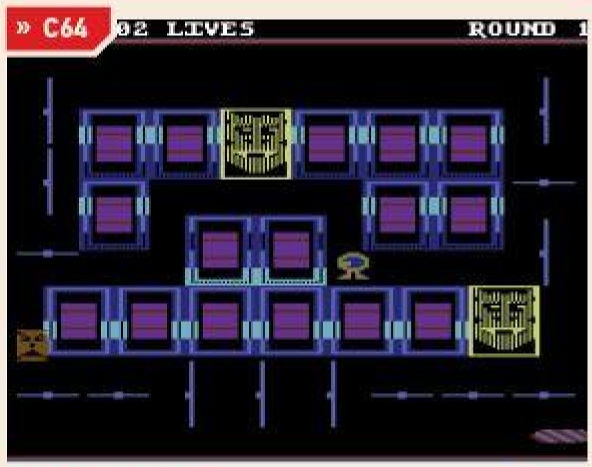


» OIDS

- PLATAFORMA: ATARI ST
- ESTUDIO: FTL GAMES ■ AÑO: 1987

■ **Este shooter con** físicas de FTL, los desarrolladores de *Dungeon Master*, se juega como un híbrido entre *Lunar Lander* y *Choplifter*. Pilotamos una nave a través de planetas asombrosamente complicados con la tarea de rescatar a unos hombrecillos (los "Oids" del título) de varias instalaciones enemigas. La mejor forma de liberarlos de sus prisiones es hacer saltar estas en pedazos, aterrizar cerca y esperar a que suban a bordo. Luego a la nave nodriza a por un refrigerio, y a prepararnos para la próxima salida. El juego incluye un creador de niveles que nos permite diseñar nuestros propios planetas.

» C64



» DRELBS

- PLATAFORMA: C64 (TAMBIÉN EN ATARI 400/800)
- ESTUDIO: SYNAPSE SOFTWARE ■ AÑO: 1984

■ **Otro lanzamiento** enormemente original de Synapse, mucho más difícil de describir que de jugar. ¿Es un juego de laberintos o un rompecabezas? ¿Qué es un Drelb? Sea como fuere, es un título brillante, muy jugable, con un protagonista que parece un ojo con patas saltando por la pantalla y que voltea paneles para formar cajas con las que atrapar a los enemigos. Todo esto mientras evitamos a las caras fantasmales, no perdemos de vista los misteriosos portales Drelb, recogemos corazones y besamos a chicas. Hay que reconocer que el diseñador Kelly Jones pensaba, sin duda, con una perspectiva diferente.

Juegos Isométricos

Los avances gráficos han ido arrinconando a una perspectiva que un día reinó en recreativas y ordenadores. Ahora que Kickstarter y los dispositivos móviles traen bajo el brazo el renacimiento isométrico, hablamos con Sandy White y Jon Ritman para que nos cuenten la historia de su popularidad y declive.



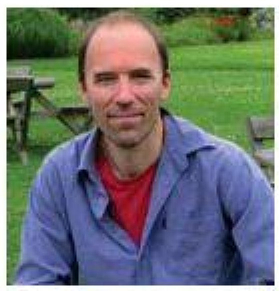
Como la mayoría de los asuntos relacionados con los videojuegos, la implantación de la perspectiva isométrica se remonta a las recreativas. 1982 fue el año en el que un par de arcades –bastante diferentes– recibieron gran atención por usar una perspectiva que no era ni del todo lateral ni del todo cenital. El primero fue *Zaxxon,* de Sega, un matamarcianos en el que los jugadores tenían que asaltar una base flotante enemiga para destruir un gran robot con aspecto de máquina de discos; el segundo fue *Q*bert*, un juego sobre una criatura naranja de gran nariz que debía repintar los paneles de unas pirámides con las plantas de sus pies.

Con sólo dos títulos existentes, el término "juego isométrico" no había sido todavía asumido por los jugadores en esta etapa. Es un concepto que ya formaba parte del propio título de *Zaxxon*, que se dice estaba inspirado en el término un tanto insípido de "proyección axonométrica": nombre genérico en el que se agrupan los tres tipos de representación paralela ortogonal (isométrica, dimétrica y trimétrica). De otro modo, si la palabra elegida hubiera sido "isométrica", el título del juego habría sido "Zissom". Sin embargo, para ser justos con *Zaxxon*, lo cierto es que axonométrica es un término más preciso para clasificar los juegos isométricos, ya que la mayoría emplea un método de proyección dimétrica en la que solo dos de los tres ángulos de los tres ejes miden lo mismo, en lugar de la "verdaderamente" isométrica en la que los tres ángulos de intersección de los tres ejes son iguales. Y todavía un poco más de confusión: algunos juegos como *SimCity* y *Paperboy* usan trimétrica, un método de proyección paralela en la que los tres ángulos son desiguales.

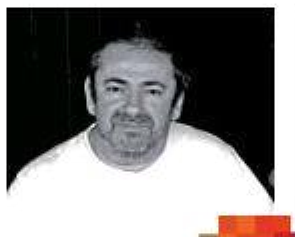
Antes de la llegada de la proyección isométrica, ya existían los juegos con escenarios 3D, pero estaban construidos usando generadores de gráficos vectoriales. Los primeros ejemplos de esto se pueden ver en *Battlezone* y *Red Baron*, de Atari, ambos lanzados en 1980. Aunque esta técnica era muy eficaz en cuanto a crear juegos envolventes, estos mundos 3D de generación de vectores estaban poco poblados y carecían de color (muchos se basaban en la superposición de colores). La proyección isométrica permitió solucionar muchas de estas cuestiones y posibilitó que los escenarios 3D se pudieran construir con escasa capacidad de procesamiento, con mapas de bits y sprites que aportaban color y un mayor detalle.

Su perspectiva fija también ofrecía al jugador una percepción muy mejorada del entorno, ya que podía ver todo el espacio alrededor del personaje sin necesidad de moverlo, lo que hacía que se pudiera identificar más fácilmente con estos entornos.

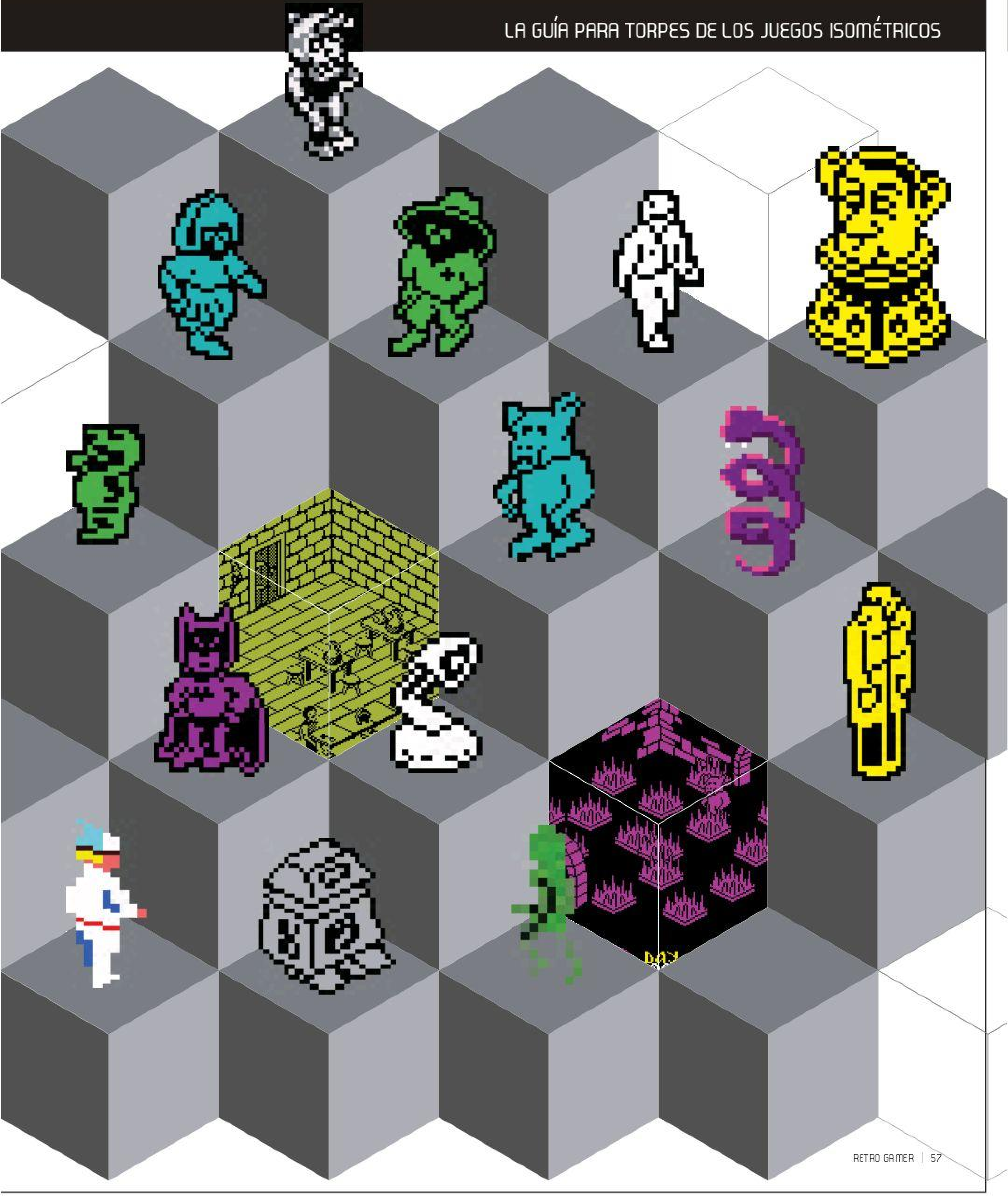
Además de por sus peculiaridades gráficas, una de las cosas que distinguió a *Zaxxon* de otros matamata de la época –con la excepción de *Red Baron*– fue que el éxito dependía tanto



» Según Sandy White, una de las ventajas de la perspectiva isométrica es la fácil creación de mundos 3D con una capacidad de procesamiento reducida.



» Jon Ritman se quedó deslumbrado con *Knight Lore*, comparándolo con jugar a una película Disney de dibujos.

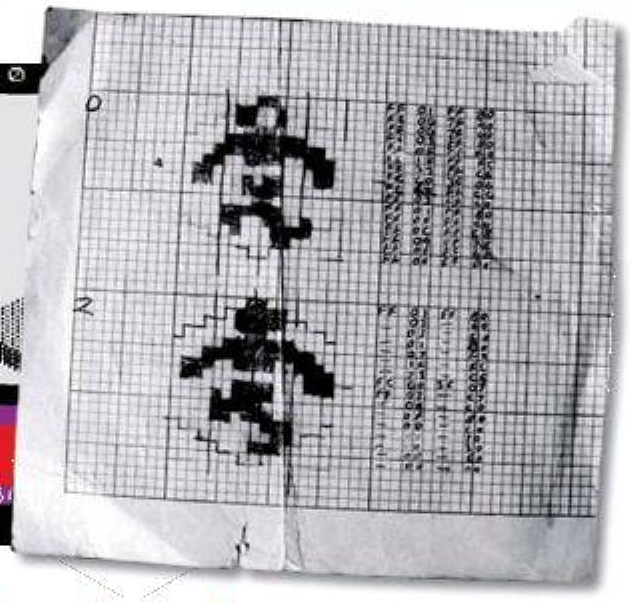


del manejo de la nave como de la habilidad disparando. No se podía ganar tan solo ajustando la altura de vuelo de tu nave a la de tus sucesivos enemigos mientras les disparabas, ya que en los juegos isométricos debías buscar activamente la posición de los enemigos en pantalla dentro de un espacio 3D. Esto es algo inherente a la mecánica de los juegos isométricos de acción en tiempo real y afecta a todo tipo de escenarios, ya sea intentando saltar a una plataforma, recogiendo un objeto o pulsando un interruptor. Te exigen que pienses en otra dimensión.

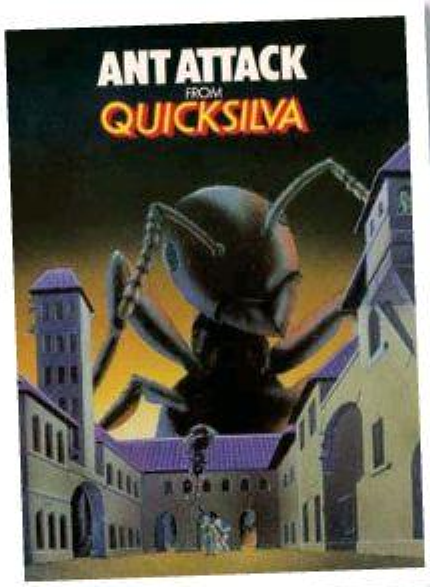
Sorprendentemente, teniendo en cuenta que se trataba del primero, *Zaxxon* es un juego consciente de las complicaciones que esto podía generar en el cerebro del jugador, y por ello le provee de un altímetro para que pueda establecer fácilmente la altura de su nave espacial en todo momento (aunque *Battlezone* hizo algo similar con un radar). Sin embargo, la innovación de ofrecer movimiento vertical en el eje "Y" no resultó muy popular, ya que no fue adoptado por los posteriores matamarcianos isométricos que siguieron al lanzamiento de *Zaxxon* y sus secuelas. La razón más probable era que preocuparse por la altitud de tu nave podía distraerte del combate, por lo que juegos como *Highway Encounter*, de Costa Panayi, y *Viewpoint*, de SNK, hicieron las cosas más simples fijando la acción cerca del suelo. Incluso *Zaxxon* acabó eliminando este detalle en *Zaxxon's Motherbase 2000*, reemplazándolo por un salto.

Este movimiento total en un espacio 3D contribuyó a un problema común que azotó a muchos de los primeros juegos isométricos vistos en los ordenadores de 8 bits: los controles. Y es que la mayoría disponían de rígidos movimientos cuatridireccionales, lo que afectaba a la fluidez del juego y a la respuesta de los personajes. Sin embargo, esto raramente suponía un problema en los arcades, ya que los desarrolladores se esforzaban ideando la mejor manera de ofrecer un movimiento inclinado en un entorno isométrico. *Q*bert*, por ejemplo, tenía un joystick de cuatro direcciones dispuesto en diagonal para así imitar los movimientos oblicuos por la pirámide; *Marble Madness* empleaba un trackball; y algunos muebles de *Paperboy* llegaban a usar réplicas de manillares de bicicleta. Con el tiempo, los desarrolladores comenzaron a pensar en cómo mejorar el movimiento en un espacio 3D isométrico, haciendo un mejor uso de los joysticks y pads para ofrecer a los jugadores movimientos en ocho direcciones. System 3 llegó a introducir el biensonante sistema "Relative Movement" ("Movimiento relativo") para *The Last Ninja*, que usaba una combinación de joystick más botón de disparo para lograr que el ninja disfrutase de un elevado número de movimientos.

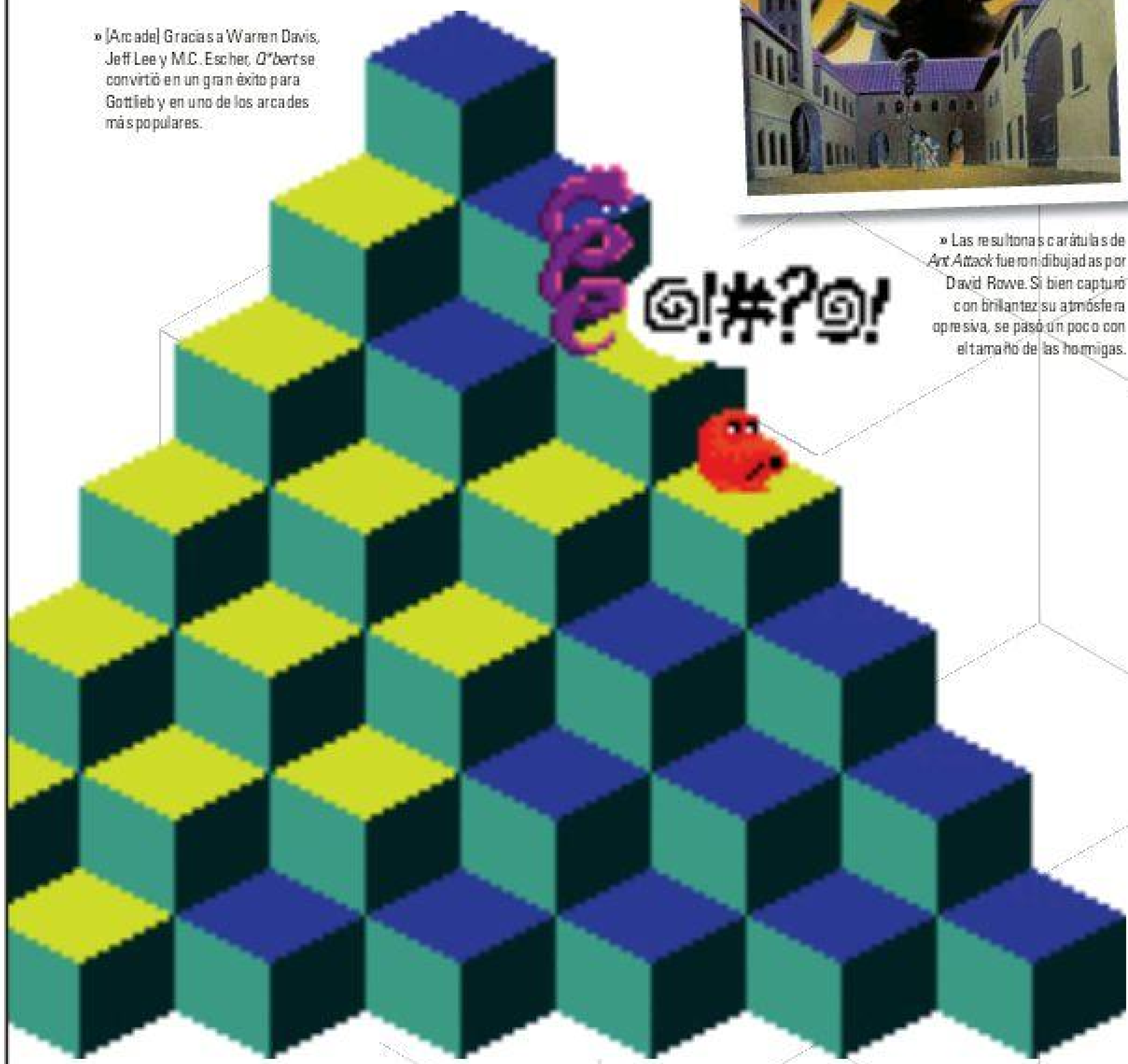




"Consiguieron que los jugadores se identificaran mejor con los juegos"



» Las resultonas carátulas de *Ant Attack* fueron dibujadas por David Rowe. Si bien capturó con brillantez su atmósfera opresiva, se pasó un poco con el tamaño de las hormigas.



» [Arcade] Gracias a Warren Davis, Jeff Lee y M.C. Escher, *Q*bert* se convirtió en un gran éxito para Gottlieb y en uno de los arcades más populares.

Antescher: Escher y las Hormigas

Programado por Sandy White –con alguna ayuda en el diseño artístico de su por entonces novia, Angela Sutherland–, *Ant Attack* es un referente en la historia de los juegos isométricos. Lanzado para Spectrum en 1983, destaca por ser el primer juego isométrico en ofrecer a los jugadores la libertad de situar la cámara a su gusto dentro del escenario de juego, permitiendo también girarla en un sentido u otro dentro de los cuatro ángulos para asegurarse la mejor vista. El innovador motor de Sandy, Softsolid 3D, fue desarrollado para Acorn Atom y puesto en práctica en Spectrum, convirtiéndose en uno de los primeros motores gráficos de uso independiente. *Ant Attack* no sólo dio vida a lo que la generación post *GTA III* conoce como sandbox, –debido a su libre mecánica de juego en un mundo estático enorme–, sino que también puede ser visto como la primera aplicación de gráficos isométricos en una aventura, relación que floreció en los siguientes años.

Sandy nos explica cómo se le ocurrió su innovador motor 3D: "Atom era el primer ordenador con gráficos de mapas de bits al que había tenido acceso. Creo que podía presentar 64x64 píxeles en cuatro colores, que no era algo avanzado ni en aquellos tiempos, pero el hecho es que yo tenía uno, y mientras intentaba ganar algo de dinero programando aplicaciones de negocios para clientes, descubrí que el ordenador podía generar formas en pantalla. Ideé un plan para hacer una especie de trabajo artístico virtual y empecé a experimentar con los gráficos usando Atom BASIC. Recuerdo que resultaba bastante fácil lograr que Atom generase líneas y rectángulos al azar, pero yo quería hacer algo tridimensional. Tras estrujarme un poco el cerebro, descubrí cómo trazar un cubo en tres dimensiones. Resulta que trazando una línea en gráficos de mapas de bits que recorra dos píxeles de largo, uno arriba, otros dos a un lado, otro arriba y así sucesivamente,

La Mini Historia de Zaxxon

Al ser la primera, lo mejor es un rápido resumen de todos los juegos de la serie *Zaxxon* para SEGA

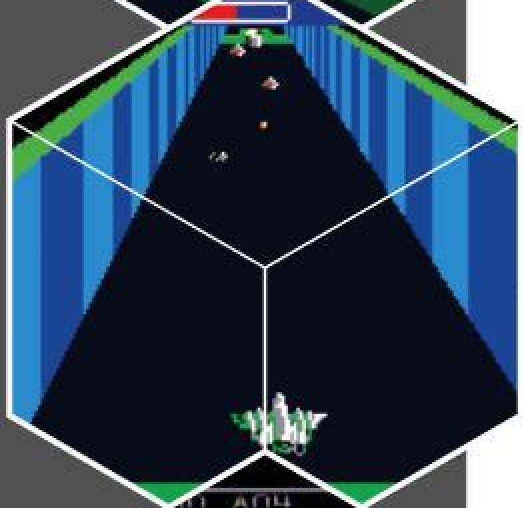
Super Zaxxon / Arcade / 1982

Tras el éxito de *Zaxxon*, SAGE lanzó ese año una continuación. *Super Zaxxon* era una especie de *Zaxxon 1.5* que ofrece algunas variaciones para hacerlo más desafiante. Estas incluyen un modo para dos jugadores, una nave más rápida, diseños modificados de los niveles –incluyendo un combate en un túnel reemplazando a la frustrante sección de batalla aérea– y un puñado de nuevos enemigos, como un trío de robots con forma de dragón chino que sustituyen al robot Zaxxon. SEGA adaptó esta versión incluso a un pequeño número reducido de ordenadores de 8 bits, entre ellos Commodore 64.



Zaxxon 3D Master System / 1987

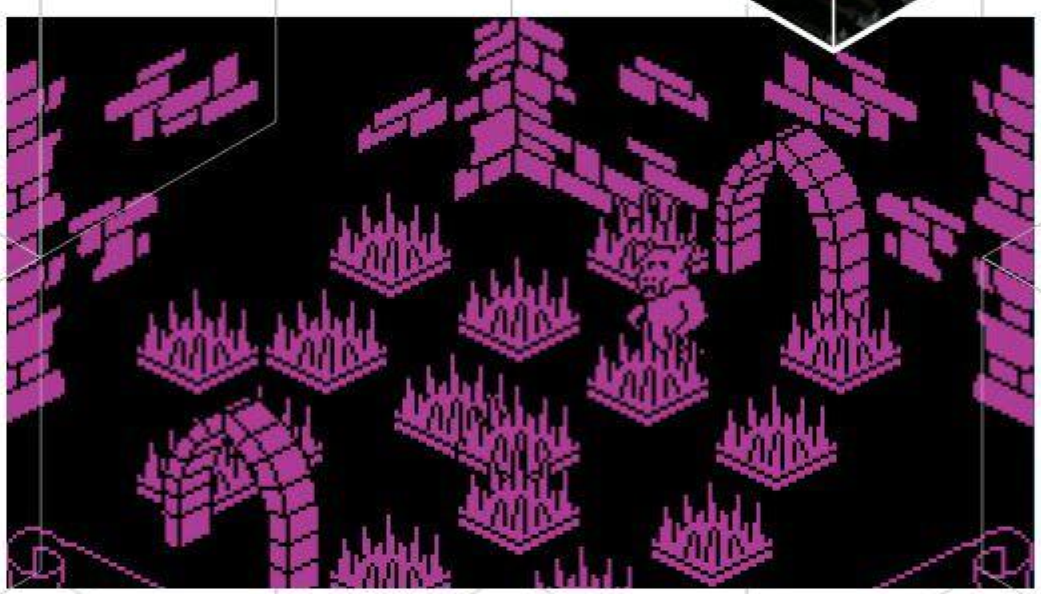
Duplicando su sensación 3D gracias al uso de SEGA Scope –las gafas 3D para Master System–, *Zaxxon 3D* es una rara versión "desde dentro del juego" del shooter isométrico original de SEGA. Comparte muy pocas similitudes con el arcade en que se basa y comienza con una lucha de naves en el espacio, para luego cambiar a algo más estilo *Zaxxon* con la conducción de tu nave a través de un pasillo atestado de ametralladoras, paredes de ladrillo y barriles de gasolina a los que disparar. Cada nivel finaliza con la lucha contra un jefe. Mola, pero es tan puñetero como *Zaxxon*.



Zaxxon's Motherbase 2000 32X / 1995

Lanzado en exclusiva para 32X (el malogrado periférico de SEGA Mega Drive), *Zaxxon's Motherbase 2000* es una entrega de aspecto un tanto feo que mezcla fondos renderizados 2D de scroll diagonal –en oposición a los limpios y nítidos isométricos– con rudimentarias naves y robots de polígonos dentados. Lo más novedoso es que tu escasamente potente nave tiene la habilidad de saltar al interior de vehículos secundarios con apariencia de insectos y utilizar su potencia de fuego. Es más parecido a *Viewpoint* que a *Zaxxon*, ya que la acción transcurre siempre cerca del nivel del suelo.







es una buena manera de dibujar la cara superior de un cubo 3D. ¿Recuerdas ese viejo transportador de ángulos que usábamos en el colegio (¿o era solo yo?) para hacer proyecciones isométricas de 30/60 grados? Pues uniendo dos píxeles lateralmente por cada uno hacia arriba se consiguen ángulos de 26.6/63.4 grados, rozando tanto los ángulos del transportador que incluso a mi viejo profesor, el Sr. Steel, le habría parecido bien. Así que mi proyecto artístico dibujaba formas "isométricas", a pesar de que yo no las había reconocido como tal. Lo emocionante fue cuando programé un bucle para trazar estos cubos sobre la pantalla en posiciones aleatorias y, de repente, observé maravillosos y exóticos paisajes urbanos creciendo y expandiéndose ante mis ojos: paredes y bloques de pisos, zanjas y terraplenes que aparecían y desaparecían. Recuerdo sentir esa sensación en el estómago que te dice: "Estás ante algo especial".

A pesar de que Antescher, la ciudad infestada de hormigas del juego, estaba formada por bloques monocromáticos, Ant Attack logró más inmersión en su mundo que la mayoría de juegos 2D repletos de sprites y color. Porque mostraba con brillantez el corazón que late en el centro de los clásicos de corte isométrico.

Lanzado al año siguiente, *Knight Lore*, tercera y revolucionaria entrega de *Sabre Wulf*, de Ultimate Play The Game, transformó la apariencia de los juegos isométricos. Programado por Tim y Chris Stamper, el innovador motor isométrico multi-pantalla del juego, bautizado por los hermanos como Filmation, recreaba los escenarios más detallados que se hubiesen visto en un 8 bits y rápidamente propulsó a los juegos isométricos –y a Ultimate– hacia la excelencia.

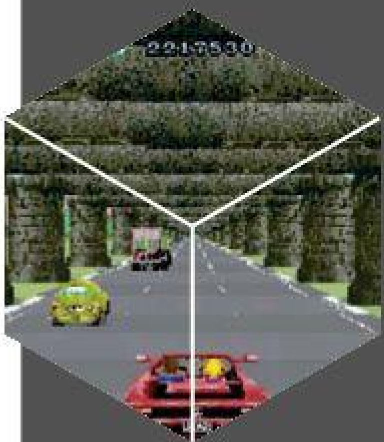
Emplazado en el interior del castillo de un brujo, *Knight Lore* nos presenta a Sabreman, con su eterno salacot a la búsqueda de una cura para una licantropía aguda. El impresionante potencial del motor Filmation llenaba este mundo gótico con todo lujo de detalles y una variedad de objetos para usar y manipular. No sólo las habitaciones isométricas estaban bellamente dibujadas y decoradas, sino que también el look distintivo del motor dotó a los gráficos de una impactante calidad de dibujo animado que dejó boquiabiertos a público y crítica.

"Creo que a todo el mundo le sorprendió *Ant Attack*, pero la simplicidad de su gráficos llevó a que nunca tuviera el impacto que luego recibiría *Knight Lore*", recuerda Jon Ritman, programador de juegos isométricos clásicos como *Batman* y *Head over Heels*. "Me quedé asombrado cuando vi *Knight Lore* por primera vez y todavía recuerdo el momento; es como la versión en videojuegos de recordar dónde estabas cuando te dijeron que habían disparado a Kennedy o a Lennon. Para mí, fue como estar jugando a un dibujo animado de Disney: justo lo que yo deseaba en un juego. Obviamente, habían existido juegos 3D con anterioridad, pero todos en primera persona y mucha gente tenía problemas para pillar el concepto, sobre todo con aquellos sencillos gráficos vectoriales. El sistema isométrico era mucho más fácil a la hora de entender el entorno de manera instintiva".

Aprovechando tamaña popularidad, Ultimate no tardó en complementar *Knight Lore* con un par de juegos también

Dimensiones Alternativas

Repasamos algunos de los otros métodos empleados para crear profundidad en los escenarios de juego...



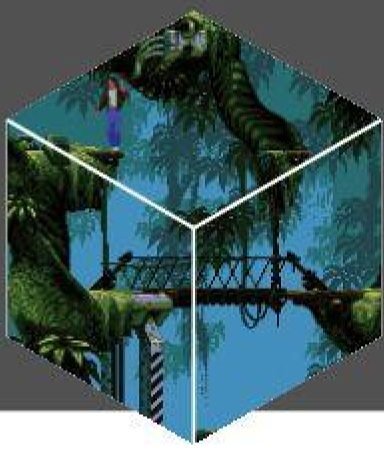
Escalado de sprites

El escalado de sprites es una ténica muy común en los juegos de carreras. Vista en casi todos los arcades lanzados por SEGA durante los años 90, produce la sensación de que estás avanzando mediante el aumento gradual y simultáneo del tamaño de los sprites del fondo de los escenarios, por lo general cuando el usuario acelera en el juego.

Rotoscoping

Un método básico de captura de movimiento popularizado por el grupo musical A-ha y usado en *Karateka*, *Prince of Persia* y *Flashback*. Consiste en que los artistas dibujan uno por uno los fotogramas de una película de imagen real para garantizar una animación más suave y realista de los personajes. Suele hacerse con seres humanos, pero vale para todo semoviente.



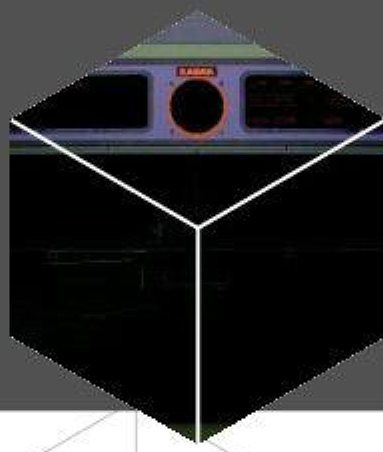


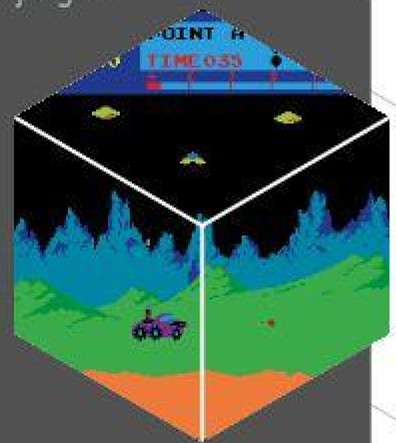
Claymation

Subcategoría dentro de la animación stop-motion, Claymation se ha usado en un puñado de videojuegos en las últimas décadas, incluyéndose *ClayFighter*, *The Neverhood* y *Primal Rage*. Es un método en el que personajes y entornos son modelados en arcilla o en un material similar, y después cada fotograma es meticulosamente modelado y fotografiado antes de ser renderizado.

Gráficos vectoriales

Battlezone fue una revelación. Fue el primero en colocar al jugador en un mundo 3D, gracias a la manipulación de un generador de vectores desarrollado por Howard Delman. Programado por Ed Rotberg, era un simulador de tanques que revolvió un género hasta entonces en perspectiva cenital. Esta técnica también se usó en *Red Baron* de Atari.





Scroll Parallax

El scroll parallax es una técnica sencilla habitual en videojuegos de scroll lateral. El escenario se divide en capas, con las más alejadas desplazándose más lentamente que las del primer plano, lo que da sensación de profundidad. A veces se añade una capa adicional por delante del escenario de juego. Esta técnica apareció por primera vez en *Moon Patrol*, de Irem, en 1982.

basados en Filmation: *Alien 8*, en 1984, y el cuarto y último juego comercializado de la serie Sabreman, *Pentagram*, en 1986.

Sin embargo, hubo otro importante título intercalado entre los lanzamientos de estos juegos, uno que corría bajo una versión revisada del motor Filmation: *Night Shade*, juego de 1985, donde debutó un Filmation II que sólo traía mejoras. No sólo era capaz de producir un scroll isométrico suave, sino que también era capaz de hacer transparentes diversas secciones del entorno para así no oscurecer nunca la visión del personaje principal. Este truco permitió a Ultimate incluir múltiples edificios en sus juegos de Filmation II, logrando así que sus mundos fuesen más abiertos.

El Efecto Knight Lore

Knight Lore tuvo un gran impacto en los juegos de 8 bits, abriendo camino a toda una oleada de títulos similares para ordenadores domésticos. Aunque gran parte de estos títulos no eran muy originales –y otra parte aún mayor prescindibles por completo–, también hubo algunos magníficos.

» [Arcade] Los controles resultaban un tanto engorrosos en los primeros juegos isométricos. En las recreativas el problema era menor, ya que muchas hacian uso de imaginativos controles, como el trackball de *Marble Madness* o el manillar de *Paperboy*.



Como ejemplo de estos últimos tenemos todos los juegos de Jon Ritman y Bernie Drummond. *Batman*, primer juego isométrico del dúo, era una trabajada y estupenda aventura de acción estilo Filmation que destacó por ser el primer videojuego protagonizado por el Caballero Oscuro. Pero fue *Head over Heels*, segunda colaboración de Ritman y Drummond, la que supuso para muchos su obra cumbre. Considerado uno de los mejores –o incluso el mejor– juego isométricos de todos los tiempos, *Head over Heels* usaba una versión mejorada del motor de *Batman* que permitía a los jugadores alternar el control entre sus dos personajes en cualquier momento. Aunque ya antes se había visto algo similar en *Pyracurse* –un juego isométrico de aventuras lanzado por Hewson Consultants en 1986–, nunca había jugado un papel tan importante en un juego, con Headus y Footus separándose y juntándose para resolver los puzzles del juego. La intención original de Jon había sido incorporar este sistema en *Batman*, con *Robin* como segundo personaje jugable, pero en aquel momento no fue capaz de encontrar la manera de desarrollarlo.

"Hay varias cosas que hacían que programar juegos isométricos fuera más difícil que los juegos 2D", nos cuenta Jon, antes de detenerse en algunos de los más habituales con los que se topó. "Los gráficos eran más grandes y necesitaban una máscara separada que hacía que ocuparan el doble de tamaño en Spectrum. Con lo que su escasa memoria se convertía en un problema aún mayor, por lo que hubo que adoptar diferentes técnicas para intentar ahorrar recursos. En el caso de *Head over Heels* utilicé varios métodos, incluyendo plantillas y secuencias de bits para reducir los mapas al mínimo: 301 habitaciones en 5 KB, un promedio de sólo 17 bytes por habitación: sólo necesitaba unos 7 bytes para describir paredes, forma, tipo y posición de la puerta, dibujo y color del suelo. Además, hice cálculos complejos para clasificar el orden de los objetos en la habitación –en realidad una cosa imposible de lograr correctamente el 100% del tiempo– y, finalmente, el sistema de máscara para dibujar las imágenes. Una vez más, el espacio era esencial: *Knight Lore* usó un buffer de 6 KB para las máscaras; *Head over Heels* lo hizo con 256 bytes".

Head over Heels, uno de los juegos de 8 bits más surrealistas jamás concebidos, consistía en ayudar a una pareja de espías intergalácticos, Headus Mouthion y Footus Underium, a liberar un grupo de planetas y derrotar al malvado Emperador. Plagado de estrafalarias creaciones fabuladas por la fértil imaginación de Drummond –aquí destaca sobre todo el Príncipe Charles Dalek en su función de carretilla elevadora–, contaba con un diseño genial y continúa siendo uno de los juegos isométricos más populares y originales. Sin embargo, en contraste con la extravagancia de

Head over Heels, los años 80 también fueron testigos del uso de la perspectiva isométrica por parte de muchos desarrolladores para crear aventuras más cinematográficas y narrativas.

Fairlight, de Bo Jangeborg, es uno de esos títulos. Creando su propio e impresionante motor, capaz de construir escenarios isométricos de suave scroll, *Fairlight* nos ponía en la piel de un aventurero a su pesar llamado Ishtar que era engañado por un hechicero para explorar un castillo medieval en busca de un libro perdido. Con una apariencia notablemente menos "cartoon" que *Knight Lore*, Bo se esforzó en dotar de realismo al juego. Lo consiguió especialmente en los escenarios, que contaban con objetos que podían ser manipulados y se atenían a las leyes de la física: Ishtar podía empujar más rápido las sillas que otros objetos más pesados; y también disponía de espacio limitado en los bolsillos para llevar objetos, lo que le obligaba a desprenderse de los más ligeros para liberar espacio en favor de los más grandes.

Dos de los más populares juegos isométricos comercializados fueron obra de Denton Designs. *The Great Escape*, una adaptación no oficial de la película de 1963, se hizo famoso por su innovadora jugabilidad. Encerrados en un campo de prisioneros nazi, los jugadores tenían que hallar un modo de escapar de su encierro mientras procuraban no llamar con sus acciones la atención de los guardias que patrullaban. Durante tu intento de fuga, podías ver al resto de los prisioneros dedicándose a sus actividades cotidianas, lo que ayudaba a la ambientación del juego. Con *Where Time Stood Still*, Denton retomó estas ideas y las desarrolló con brillantez, arrojando esta vez a los jugadores a un peligroso mundo perdido y poniendo en sus manos un grupo de personajes, algunos con sus propias y exclusivas habilidades necesarias para completar la aventura, como cuidar y rescatar.

Otras aventura isométrica notable fue *M.O.V.I.E.* de Dusko Dimitrijevic, un juego de cine negro en el que asumías el papel de un detective que intentaba arrebatarle a la mafia una cinta de audio comprometedora. El juego se caracteriza por un cuidado diseño en que podías interrogar y conversar con otros personajes del juego. Aquí destacan sobre todo una pareja de hermanas gemelas: una resultaba útil en la misión mientras que la otra trabajaba para la mafia, y era tu trabajo averiguar en cuál de las dos podías confiar. Fallar a la hora de enjuiciar a este tipo de personajes podía conducirte a una trampa y terminar siendo comida para peces.

Menos conocido a nivel internacional pero merecedor de iguales alabanzas fue el juego español *La Abadía Del Crimen*. Programado por Paco Menéndez y con gráficos de Juan Delcán, era un juego isométrico espectacular que se inspiraba en El Nombre de la Rosa, el famoso libro de Umberto Eco. En esta aventura, los jugadores eran llevados a un monasterio para resolver un misterio que rodeaba a la desaparición de un monje. Con unos gráficos increíblemente detallados para la época, este fascinante y absorbente juego de corte policíaco es recomendable para todo fan del género.

Sin embargo, puede que el ejemplo más brillante de aventuras isométricas sea *The Last Ninja* (1987), de System 3. Entre sus elementos: resolución de puzles, un espléndido Technicolor, exploración y combates con armas, detallados gráficos –en C64, al menos–, un variado sistema de control, fantásticas melodías orientales y una historia cinematográfica para un paquete estupendo que llevaban a un juego que se comía todo lo visto hasta la fecha en las máquinas domésticas.

» [Amstrad] *La Abadía del Crimen* es una de las mayores joyas del software español de 8 bits y uno de los juegos isométricos más cuidados de su época.



"*Knight Lore* dio el pistoletazo de salida a una oleada de títulos isométricos"



» [PC] A finales de los noventa, la perspectiva isométrica encontró un sólido cobijo en los monitores del PC, gracias a juegos como *Diablo* y *Fallout*.



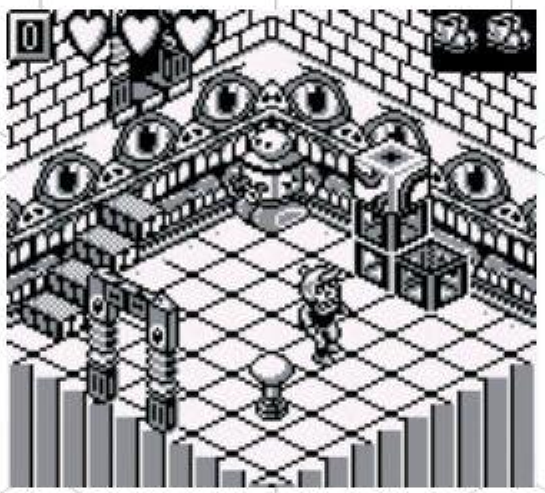
Así que, desde el punto de vista de la programación, ¿cuáles fueron los beneficios de la perspectiva isométrica y por qué fue tan popular entre muchos desarrolladores de juegos de ordenador en los años 80? Sandy White responde a la pregunta.

"Simplemente se trata de una forma muy práctica de representar en 3D cuando cuentas con muy poca capacidad de procesamiento", responde. "Lo puedo resumir en una sola palabra: multiplicadores, X multiplicado por Y. Los multiplicadores se comían mucho tiempo en una CPU de 8 bits. Pero mucho, mucho más tiempo de cálculo que sumar, restar o desplazar números binarios y eran necesarios para generar perspectiva 3D. La vista isométrica te da un falso pero convincente 3D sin perspectiva lo que lleva a que no haya multiplicadores, lo que equivale a ¡que corre en los viejos 8 bits! Y debido a que sus ángulos encajan muy bien en una matriz de píxeles cuadrados, podías poner cosas en pantalla usando desplazamientos y sumas, algo barato en términos de informática de 8 bits".

Sandy añade: "Para ver lo sorprendente que resultaba este efecto en su momento, durante la presentación a la prensa de *Ant Attack* se escucharon exclamaciones ahogadas por parte de los periodistas cuando lo vieron por primera vez. Aunque creo que perdí una buena oportunidad de negocio cuando un periodista me preguntó cómo describiría los gráficos, yo respondí 'isométricos' y él apuntó la respuesta. Todavía fantaseo con que si hubiera respondido 'Softsolid 3D', habría aportado un nuevo término e igual todavía estaba cobrando royalties"

Isometría en los noventa

La ecuación de los noventa: a más consolas reemplazando nuestros queridos micros de 8 bits, menos juegos isométricos se veían en las tiendas. El problema no era la popularidad, ni las necesidades de los desarrolladores –incluso tras la llegada de las consolas de 16 bits con potentes microprocesadores, este punto de vista seguía siendo uno de los mejores métodos para crear detallados escenarios 3D en lo que todavía era un hardware modesto–, sino que residía en que el proceso de creación de juegos se hizo más complejo, los estudios incrementaron sus





Todo era isométrico...

Recordamos algunos de mejores juegos de aventuras de 8 bit para ver qué aportaron a la axonometría

01. Ant Attack

- Fecha de lanzamiento: 1983
- Compañía: Quicksilva
- Desarrollador: Sandy White

Asumiendo el papel de un héroe sin rostro, este seminal éxito isométrico de Sandy White abandonaba a los jugadores en la pétrea e inhóspita –y llena de hormigas gigantes– ciudad de Antescher para rescatar a su amor perdido y escapar a posteriori. Primer juego isométrico que permitía libertad de movimiento y exploración en un mundo abierto en 3D, *Ant Attack* cambió el panorama de los videojuegos.

02. Knight Lore

- Fecha de lanzamiento: 1984
- Compañía: Ultimate Play The Game
- Desarrollador: Tim y Chris Stamper

La continuación de *Sabre Wulf* nos ponía en la piel del conocido aventurero del salacot en su búsqueda por encontrar los elementos necesarios para curar un caso agudo de licantropía. Emplazado dentro de los exquisitamente detallados muros del Castillo *Knight Lore*, es considerado como el "auténtico" progenitor del género de las aventuras isométricas. Además, contaba con una serie de objetos a manipular e inspiró a innumerables desarrolladores y juegos.

03. Fairlight

- Fecha de lanzamiento: 1985
- Compañía: The Edge
- Desarrollador: Bo Jangeborg

Da la triste impresión de que *Fairlight*, que comprende una serie de dos juegos, fue eclipsado por el impacto de los títulos Filmation de Ultimate. Pero con sus gráficos detallados y su mayor énfasis en la manipulación realista de objetos, debe ser visto como algo bastante diferente. Es también uno de los primeros ejemplos de la edad adulta de las aventuras isométricas.

04. Night Shade

- Fecha de lanzamiento: 1985
- Compañía: Ultimate Play The Game
- Desarrollador: Tim and Chris Stamper

Night Shade supuso el debut del mejorado Filmation II, que no sólo ofrecía un suavísimo scroll de los detallados gráficos isométricos de Filmation, sino también la capacidad de hacer translúcidas las paredes. Estas virtudes permitieron a Ultimate construir mundos más abiertos con escenarios al aire libre y edificios a los que acceder.

05. Batman

- Fecha de lanzamiento: 1986
- Compañía: Ocean
- Desarrollador: Jon Ritman, Bernie Drummond

Este primer proyecto de colaboración entre Jon Ritman y Bernie Drummond es probablemente el más destacado por ser la primera aventura isométrica basada en una licencia, saliendo en el mismo año que *Attack of the Killer Tomatoes*. Puede que este Caballero de la Noche fuese un poco rechoncho y que la Batcueva pareciese una especie de casa de los horrores, pero aun así es un fantástico juego de aventuras.

06. Pyracurse

- Fecha de lanzamiento: 1986
- Compañía: Hewson Consultants
- Desarrollador: Mark Goodall, Keith Prosser

Pyracurse era un juego isométrico de aventuras, de scroll suave y temática azteca. Precediendo a *Head over Heels* y *Where Time Stood Still*, en *Pyracurse* los jugadores controlaban un grupo de cuatro exploradores, cada uno con sus propios atributos –por ejemplo, el perro Frozbie podía cavar– y la mecánica implicaba los cambios de control para hacer uso de destrezas individuales.

07. M.O.V.I.E.

- Fecha de lanzamiento: 1986
- Compañía: Ocean
- Desarrollador: Dusko Dimitrijevic

En *M.O.V.I.E.* asumías el papel de un detective privado en un caso de recuperación de una cinta de un escondite mafioso. *M.O.V.I.E.* ofrecía un innovador sistema de diálogos en el que un bocadillo aparecía sobre la cabeza del protagonista, permitiéndote escribir usando el teclado e interactuar con los personajes del juego.

08. The Great Escape

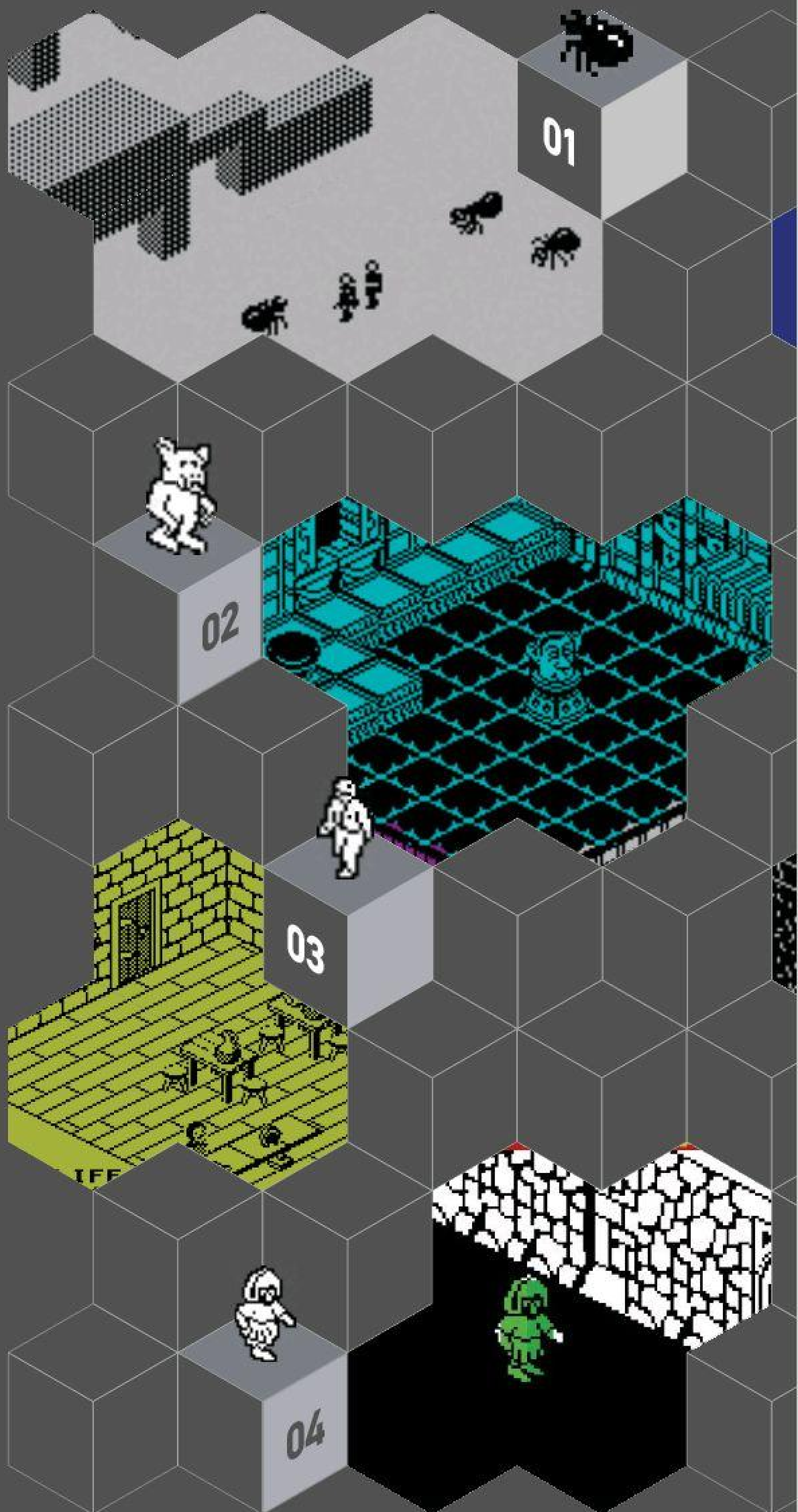
- Fecha de lanzamiento: 1987
- Compañía: Ocean
- Desarrollador: Denton Designs

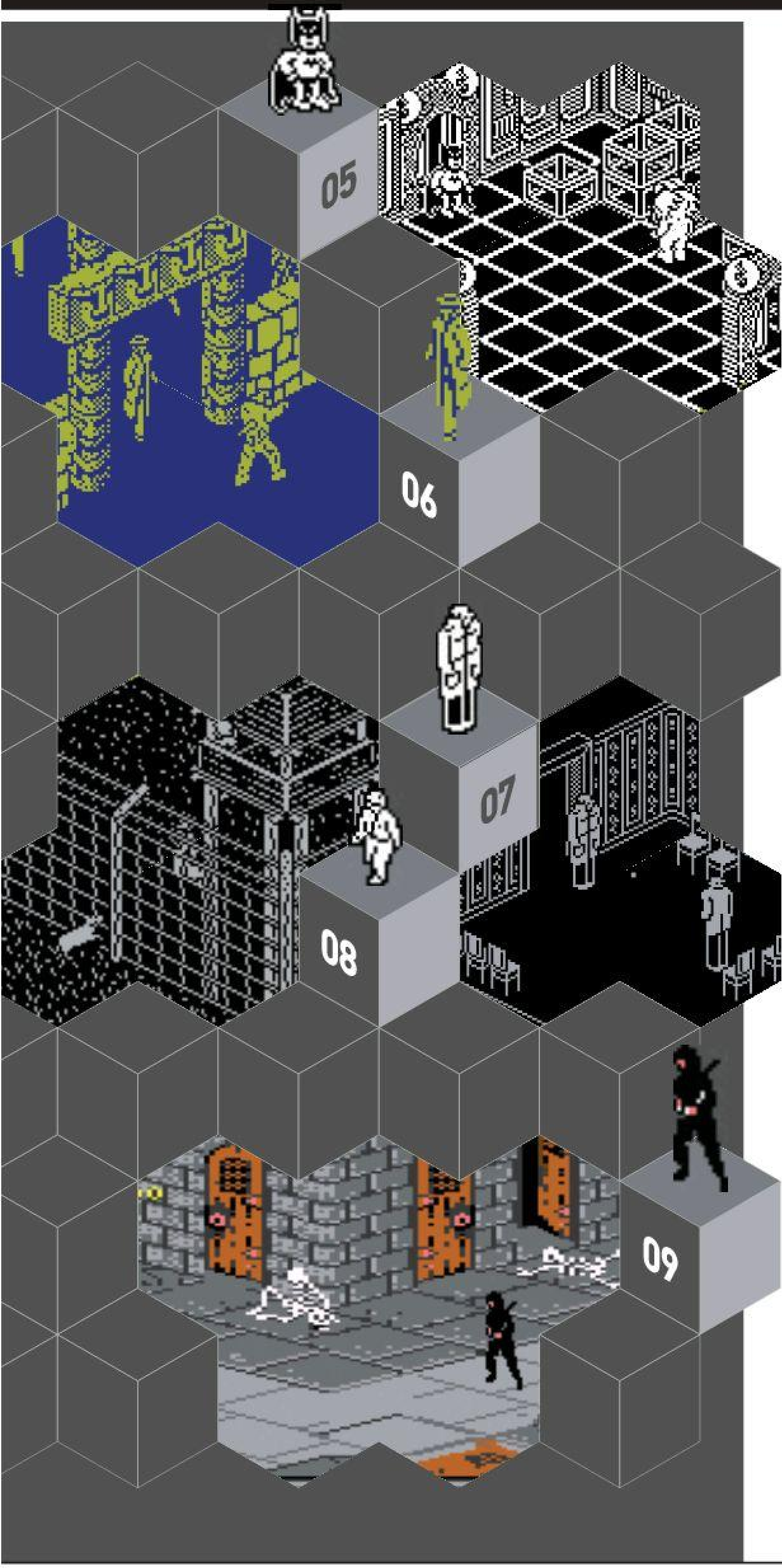
Este adaptación no oficial de la película llegó de la mano de Denton Designs y proponía al jugador la fuga de un campo de prisioneros alemán. Bajo la vigilancia de los guardias y con las rutinas de prisión a cumplir, *The Great Escape* debe su inclusión en esta lista a su jugabilidad. Aunque *M.O.V.I.E.* se imponga por la mínima gracias a su presentación de secundarios con personalidad, pocos títulos pueden competir con la atmósfera de *The Great Escape*.

09. The Last Ninja

- Fecha de lanzamiento: 1987
- Compañía: System 3
- Desarrollador: In-house

The Last Ninja seguía la historia de un ninja en una misión todoterreno orientada a eliminar al responsable del asesinato de sus colegas. Con ventas superiores a los 2 millones de copias, es uno de los juegos más exitosos de la historia de C64. Es la prueba de la popularidad que llegaron a alcanzar las aventuras isométricas de 8 bit y de lo que impresionaban con un toque de color.





plantillas y el volumen de juegos producidos comenzó a caer. Pero aunque el renacimiento de las consolas trajo algunos clásicos y memorables títulos en 2D, hubo todavía un buen número de clásicos e inspirados títulos isométricos.

Los hermanos Stamper y Rare lanzaron un puñado de clásicos isométricos para NES. El primero fue el juego de carreras *RC Pro-Am*, en el que los jugadores dirigían coches por control remoto, logrando el primer gran éxito comercial de Rare para la consola, e inspirando una serie de juegos de carreras isométricos. Rare siguió un año después con *Cobra Triangle*, que cambiaba los coches por lanchas y aderezaba las carreras con objetivos basados en misiones; más el sublime *Snake Rattle 'N' Roll*, en 1990. Con una mecánica de juego en la que tenías que guiar a unas voraces serpientes hacia la victoria mientras usaban su propio peso para desbloquear salidas, *Snake Rattle 'N' Roll* fusionó magistralmente la extravagancia de juegos como *Head over Heels* con la popularidad de los puzles de acción y movimiento característicos de títulos como *Marble Madness* o el *Spindizzy* de Paul Shirley.

Durante la era de los 16 bits, pronto se empezó a usar la perspectiva isométrica en aventura, rol y estrategia. Desde *Populous* a *Desert Strike*, desde *Little Big Adventure* a *Planescape: Torment*, desde *Command & Conquer* a *UFO: Enemy Unknown*, la proyección isométrica comenzó a exhibir su versatilidad alternando entre varios géneros y dejando en todos ellos algunos de los videojuegos más populares de todos los tiempos.

Con la llegada de las consolas de quinta generación con soporte óptico y capacidad de producir polígonos con los que construir verdaderos entornos 3D, la mayoría de los desarrolladores se empezaron a apartar de los juegos isométricos. Pero los puntos fuertes de esta perspectiva se mantuvieron un tiempo en vigor gracias a populares series de juegos para PC como *Civilization*, *The Sims* y *Diablo*, aunque con los años incluso estas series han eliminado la perspectiva forzada para sustituirla por 3D real.

Ya en los últimos años, uno de los últimos *Tomb Raider*, Lara Croft and the Guardian of Light, ha sido el mayor lanzamiento a perspectiva isométrica forzada (una curiosa ironía teniendo en cuenta que esta heroína fue la abanderada de los escenarios poligonales de mediados y finales de los 90). Y con el auge de Kickstarter y los nuevos proyectos de Obsidian o inXile, no sólo vuelven los géneros noventeros, sino también su perspectiva predilecta.

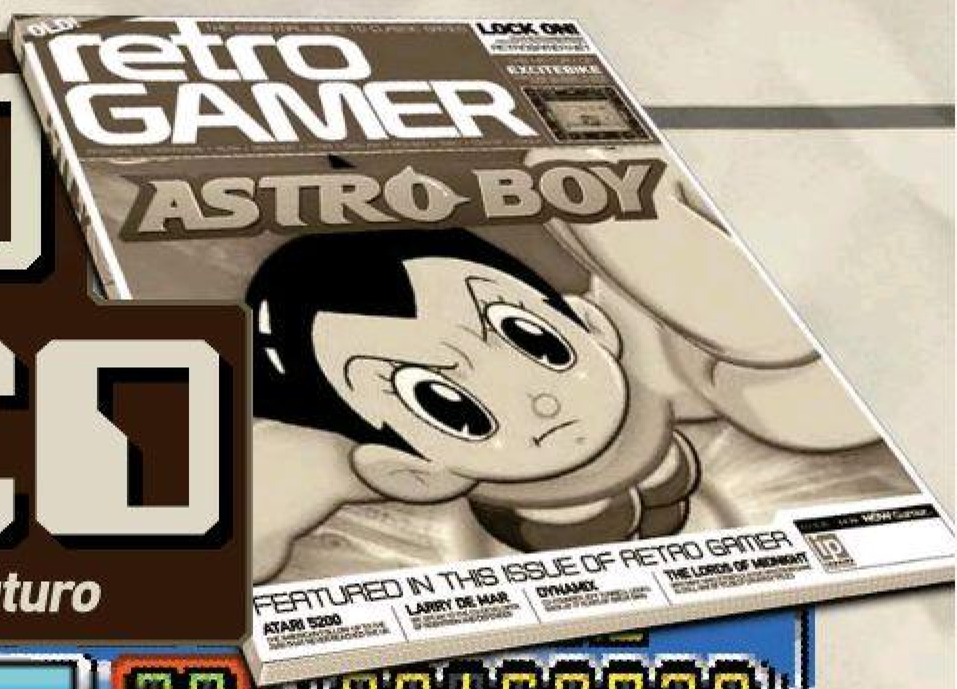
La vista isométrica, como los sprites, posee unas cualidades únicas que hace que juegos como *Knight Lore* y *Head Over Heels* parezcan imperecederos. Ahora, estos dos elementos del pasado vuelven con más fuerza que nunca. Mientras, podemos rejugar todo su legado con más razón que nunca.



[PC] *Diablo* fue un aporte muy importante para el género y su influencia sigue todavía hoy vigente. Su estilo isométrico fue copiado por muchos RPGs similares, como *Baldur's Gate* y el más reciente *Torchlight*.

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando en el futuro







INFO

- **» Plataforma:** Game Boy Advance
- **» Fecha:** 2003
- **» Compañía:** Sega
- **» Desarrollador:** Hitmaker/Treasure
- **» Personas Clave:** Hisao Oguchi (productor ejecutivo), Tetsu Okano (director), Naoki Kitagawa (diseñador)

EL DATO

- **»** ***Omega Factor*** **combina varias series del dibujante Osamu Tezuka.**
- **» Además de en esta franquicia, Treasure trabajó en** ***Tiny Toon Adventures, Bleach*** **o** ***McDonald's Treasure Land Adventure.***

02. ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Nacido del trabajo conjunto entre Treasure y Hitmaker, Astro Boy convirtió la inmortal creación de Osamu Tezuka en una macanuda mezcla de aventura y shooter apta para todos los públicos

LOS ANTECEDENTES

Concebido para coincidir con el 40 aniversario de la versión anime de Astro Boy –el icónico personaje japonés ya sesentón y protagonista de su propio manga, que ayudó a introducir en Occidente el estilo visual de Oriente–, *Omega Factor* rinde tributo al entrañable robot creado por Osamu Tezuka. Es fácil asociar a la desarrolladora principal de este título, Treasure, con juegos cargados de acción, dinámicas frenéticas y disparos a mansalva, pero *Astro Boy*, además, intenta contar una historia emocionante y apuesta por la diversidad de mecánicas para poder llegar a un público más amplio.

Las tres partes involucradas en el proyecto (Sega, Treasure y Hitmaker) se propusieron crear un juego que recogiese lo esencial del personaje creado por Tezuka. Para ello decidieron no limitarse a ninguna línea narrativa del manga o anime, sino elaborar una historia novedosa que, sin importar lo que se hubiera visto anteriormente sobre el papel o en la TV, diese cabida a diversos cameos y escenarios que todos los admiradores de Astro Boy podrían asociar con su amado héroe; la unión de fuerzas entre dos estudios con un currículum explosivo plagado de exitazos, Treasure y Hitmaker, dio como resultado un maravilloso retrato del célebre icono japonés y del universo futurista en el que este habita.

EL JUEGO

Quienes piensen en juegos basados en licencias que lo petaron muchísimo recordarán rápidamente títulos como *GoldenEye* o *Knights of the Old Republic*. Pero no son los únicos; *Astro Boy: Omega Factor* no renuncia a las señas de identidad con las que a lo largo de los años nos ha conquistado la compañía Treasure, y además se las arregla para ser un título que captura magistralmente los personajes y el mundo en el cual se inspira.

Hay un leve argumento de por medio, sí, pero es lo de menos, ya que consigue integrar la aparición de cada personaje no solo en la trama, sino también en la mecánica. Tratándose de Treasure, no podía

A destacar...



Copia inexacta

Para enlazar con la olvidable película de animación estrenada en 2009, D3 intentó emular el éxito de *Omega Factor* con su propio juego basado en la franquicia; fue un rotundo fracaso.



Chapuzas en PS2

Al tiempo que se puso a la venta *Omega Factor*, el mismísimo Sonic Team desarrolló un juego para PS2 mediocre y estéticamente vomitivo protagonizado por Astro Boy.



Jugar con estilo

Hablamos de un título creado por la desarrolladora que puso en la calle *Ikaruga*, lógico que paseemos por niveles tan originales como aquel que se juega en la oscuridad.



Es por las risas

En la más pura tradición de la venerada compañía Treasure, será inevitable que nos topemos con jefes finales duros de pelar pero adorablemente ridículos.



Búsqueda y captura

El avance está íntimamente relacionado con la exploración y el encuentro con nuevos personajes; algunos se encuentran fácilmente. Otros... No tanto.



» [GBA] Es una delicia usar el rayo concentrado de Astro Boy contra una fila de enemigos gigantes.



» [GBA] La primera fase incluye guiños a otros juegos de Sega and Treasure.



Lo que dijo la prensa

Cubed3.com
Puntuación: 9/10
"Treasure ha dado en el clavo con esta joya. *Astro Boy* combina disparos, plataformeo y acción arcade."





IGN.com
Puntuación: 8.8/10
"las mecánicas y el diseño están tan pulidos que es difícil no enamorarse de *Omega Factor*."

ser de otro modo: el resultado a efectos jugables redundará en que el avatar que nos calzamos en el juego aumentará su poder armamentístico según los acontecimientos que la narración propicie. Lo importante es que nadie se sentirá defraudado en ninguno de los dos sentidos: los conocedores de las aventuras de Astro Boy que busquen un entretenimiento ligero basado en las andanzas del personaje verán colmadas sus expectativas para con este título, mientras que aquellos que al ver el logotipo de Treasure en la carátula esperen encontrar un arcade a la altura de *Gunstar Heroes* también habrán acertado con su compra. Cierto es que al tratarse de un juego para todos los públicos, el nivel de dificultad se ha suavizado ostensiblemente y las habituales derivaciones mecánicas en busca de la originalidad más rompedora no será lo que destaque de *Omega Factor*. Al menos, hasta que consigamos llegar al final del juego...

Es a partir de ese punto cuando apreciaremos *Astro Boy* en su justa medida. Cuando acabemos el último nivel, no aparecerá una bella puesta de sol con todos los personajes mirando al horizonte mientras suena una pegajosa composición musical. No, *Astro Boy* te sorprenderá llamándote perdedor en tu mismísima jeta. Y pensándolo bien, es lo mínimo que puede hacer, después de que hayas tenido el atrevimiento de haberte pasado esta delicia de juego en una sola tarde; afortunadamente, *Omega Factor* comienza justo en su final.

Enmendar los errores cometidos por Astro Boy es la excusa argumental ideada por los creadores de este título para hacernos revisitar niveles, andorrear por nuevas localizaciones y machacar enemigos que no hayamos visto antes; esto no convierte la segunda vuelta de *Omega Factor* en un juego nuevo, pero sí transforma lo que antes fue un muy agradable paseo por el campo arma en mano en un viaje por terreno conocido hacia la placentera búsqueda de lo desconocido. Es como si el título cambiara súbitamente de género; el frenetismo sin mirar atrás deviene en una búsqueda del tesoro en la que, ojo, no despegaremos el dedo del botón de disparo, pero nuestro objetivo ya no será liquidar a todo lo que se mueva



FUTURO CLÁSICO

Es fácil sintonizar con la obra de Osamu Tezuka, así como resulta sencillo enredarse con las telas de araña mecánica que despliegan sin que lo notemos los siempre geniales muchachos de Treasure. Y ese y no otro es el gran acierto de *Omega Factor*: sin renunciar a perder la identidad del producto esperado por el jugador o del material referenciado, ambos mundos consiguen adaptarse al otro ganando en el proceso. Astro Boy actúa aquí como lo haría cualquier personaje de otros títulos de Treasure, mientras que la compañía japonesa permite que la narración dirija la acción cuando lo habitual es justo lo contrario en la mayoría de sus creaciones. Incluso que hayan rebajado el nivel de agresividad le sienta de maravilla a un juego llevado a término por una desarrolladora que casi siempre ha apostado por la dinámica clásica del disparar primero y preguntar después; esto lo que demuestra, en definitiva, es que la cara es el espejo del alma, y aquí Treasure, con sabiduría, ha sabido hacer sonreír con vida propia el adorable rostro de Astro Boy.

THE LOTUS SERIES

¡Bienvenidos a otro fantástico Gran Premio Retro! Hoy contamos en nuestra cabina de comentaristas con Shaun Southern y Andrew Morris, quienes nos hablarán de su ya clásica saga *Lotus* de Amiga. Y ahora... ¡Eh! ¿Quién se ha llevado la bandera a cuadros?





LAS CLAVES

- » **COMPAÑÍA:** GREMLIN GRAPHICS
- » **DESARROLLADOR:** MAGNETIC FIELDS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1990-94
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **GÉNERO:** CARRERAS

La mayoría de los juegos de carreras no tardan en quedarse obsoletos. Lo que en su momento era deslumbrante se pasa de moda en cuanto avanza un poco la tecnología. Sin embargo, de vez en cuando un nombre del género se convierte en hito, atrayendo a los jugadores de hoy tanto como lo hizo con los de antaño.

Para los amigueros, la serie *Lotus* se inscribe dentro de esta categoría. Creada por Magnetic Fields, la sociedad formada por Shaun Southern y Andrew Morris, el primer juego de la serie (*Lotus Esprit Turbo Challenge,* Magnetic Fields/Gremlin, 1990) fue todo un hito .

"Siempre es excitante diseñar juegos para tecnologías nuevas, y buscar la mejor manera de exprimir ese nuevo hardware", dice Andrew. "En 1990, estaba claro que los Amiga marcaban el camino a seguir, así que nos pasamos al ordenador de Commodore en cuanto las ventas de juegos para 8 bits empezaron a caer". Tras tantear el terreno con *Super Cars* (Magnetic Fields/Gremlin, 1990), un juego de carreras de perspectiva cenital, la pareja se planteó qué hacer a continuación. La idea de un shoot'em-up no cuajó, así que Andrew presionó para hacer otro juego de carreras, pero uno que integrara el modo de pantalla dividida que tanto éxito había tenido en la versión de *Trailblazer* (Mr.Chip/Gremlin, 1986) para C64 de Shaun.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Andrew recuerda que Shaun tuvo funcionando enseguida una rutina del movimiento de la carretera, a partir de unos cuantos algoritmos y de la manipulación de rasters, así que pusieron unos cuantos Porsches contra los que competir para probarla. La acción transcurría en una sola panta-





» [Amiga] Los rivales en *Lotus* eran todos blancos por las limitaciones de memoria, pero así se distinguían mejor.



» [Amiga] El modo de un jugador mantenía la pantalla dividida para que la acción siguiera corriendo a 60 fps.

> **"Creaba una sensación vertiginosa de montaña rusa, una dimensión nunca vista en juego alguno"**
>
> ANDREW MORRIS, SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS CAMBIOS DE RASANTE

lla, así que era muy rápida y suave", dice Shaun. Con una demo muy básica bajo el brazo, que ya incluía curvas, cuestas y circuitos, la pareja contactó con Gremlin, que había publicado *Super Cars*. Andrew recuerda que "les encantó el juego", y que le comentaron que acababan de adquirir una licencia de Lotus y que pensaban que el juego de Magnetic Fields encajaba en ella (si sustituían los Porsches por Lotus, claro).

A la larga, la rutina de movimiento de la carretera resultó clave; el resto de bondades del juego derivaban de su suavidad y rapidez. La rutina aprovechaba específicamente el hardware de Amiga: "Utilizamos el blitter para dibujarlo todo, era indispensable si queríamos tener cuestas. Si hubiéramos prescindido de ellas, podríamos haber usado el scroll del Amiga para mover la carretera y después superponer los sprites, pero nuestros objetos (coches, señales, etc.) eran demasiado grandes para ser manejados por sprites. Al poner cuestas teníamos que mover la carretera arriba y abajo, por lo que finalmente decidimos que necesitábamos un nuevo enfoque". Shaun nos explica a grandes rasgos cómo se dibujaba la pantalla: "Cada circuito tenía una cantidad determinada de curvas y de cambios de rasante, que constituían los datos de la pista. La cámara seguía la carrera mientras el coche se proyectaba sobre la carretera y giraba a izquierda y derecha, pero al mismo tiempo cada tramo de pista también se movía a izquierda o a derecha, en función de las curvas, y hacia arriba o hacia abajo en función de las cuestas. Para cada una de estas secciones había que calcular el desplazamiento lateral de la carretera en relación a la pantalla, y el vertical en relación al horizonte, y a partir de ahí calculábamos qué zona quedaba visible para el jugador. Finalmente, teniendo ya todos los tramos de pista predefinidos para todas las situaciones posibles, usamos el blitter para que lo dibujara todo en pantalla a la mayor velocidad posible".

Una "porción muy optimizada del código", prosigue Shaun, montaba la pantalla bit a bit para enviarla al blitter, y resultaba tan eficiente que para cuando el procesador había calculado y enviado un tramo, el blitter ya había terminado de dibujar el anterior. Y añade: "Creamos los coches y las señalizaciones como sprites planos con distintos tamaños, y usamos el blitter para ponerlos en pantalla. La información que teníamos ya calculada servía para recortar y esconder las partes no visibles de cada sprite detrás de las colinas".

Andrew dice que el enfoque de Shaun permitió que pudieran verse tantos coches simultáneamente en pantalla, y considera que cualquier otra alternativa habría sido demasiado lenta: "Muchos juegos, particularmente las conversiones de arcades, intentaban hacer más de lo que el hardware podía procesar. Y acababan siendo tan lentos que resultaban injugables".

CARRERAS ARCADE

Con la carretera ya construida y un montón de coches circulando por ella, Shaun y Andrew se centraron en las jugabilidad: los circuitos, la IA y los ajustes precisos para que el jugador lo pasara bien. Tenían claro que *Lotus* iba a ser un arcade: no rehuiría el realismo, pero la diversión era prioritaria. No hicieron un diseño de los circuitos como tal, sino que las curvas y los cambios de rasante se generaban en función del nivel de dificultad, a partir de lo que el jugador hubiera avanzado en el juego. Y en los niveles más avanzados el efecto de los cambios de rasante se hacía más patente, porque "creaba una sensación vertiginosa de montaña rusa, una dimensión nunca vista en juego alguno".

Sin embargo, no todo en *Lotus* era velocidad. De la versión de C64 de *Pitstop II* (Epyx, 1984) tomaron la tensión que producía quedarte sin gasolina y parar en boxes. "El propósito era hacerte pensar un poco, y asegurarnos de que el juego no se volviera monótono, que no consistiera sólo en adelantar más y más coches", reflexiona Shaun. "Tenías que calcular cuánta gasolina necesitarías para terminar una carrera y lo rápido que irías, ya que a mayor velocidad se gastaba más combustible".

En cualquier caso, estabas casi

LA SERIE LOTUS



CAMBIOS DE CARRIL

EN SUS PRIMEROS juegos, Shaun solía encargarse de las conversiones de Commodore, pero con *Lotus* cambió la cosa. "Le explicamos la mecánica a la gente que hacía las conversiones, les dimos el código y pistas, pero no tengo ni idea de cómo de fieles fueron los resultados; y eso fue todo".

Teniendo en cuenta que *Lotus* había sido diseñado al milímetro para Amiga, Shaun reconoce que le sorprendió que funcionase bien en otras plataformas, especialmente en aquellas que eran menos potentes que la máquina original: "Era un rollo jugar a 7 u 8 FPS, pero había gente a la que le encantaba el juego igual".

Andrew está de acuerdo: "No hicimos ninguna aportación particular y nos preguntábamos cómo se las apañarían para convertir el juego, pero, siendo justos, hicieron un trabajo razonablemente bueno. El juego iba lento, de acuerdo, pero quedaba bien".

todo el rato corriendo. En el modo para un jugador tenías un montón de coches manejados por el ordenador contra los que competir; en el modo de dos jugadores, jugabas contra un amigo. A *Lotus* se le ha criticado que la IA que controlaba los coches no era muy realista, y Shaun admite que esa era una de "tantas cosas que tenían trampa y casi nadie advirtió". Nos revela que los oponentes simplemente se movían de lado a lado, incluso cuando tomaban una curva, y que avanzaban a una velocidad fija hasta toparse con otro coche que estuviera delante, momento en que intercambiaban sus velocidades.

Así da la sensación de que el coche del contrincante que tienes por delante decelera súbitamente, de forma que te pegas a él muy rápido cuando te acercas; y ocurre lo contrario con los coches que están detrás de ti intentando adelantarte", dice Shaun, admitiendo que implementó ese sistema para "no tener que preocuparme de que los rivales intentaran adelantarse entre sí. Nadie se dio cuenta del truco, que encima, como consecuencia inesperada, redundó en una mejora de la jugabilidad". Esta peculiaridad provocaba que aunque los coches rivales te dejaran muy lejos mientras repostabas, fuera relativamente sencillo alcanzarlos de nuevo. "Una vez que decidimos que esta iba a ser la mecánica del juego, fijamos el nivel de dificultad a partir de una velocidad base por carrera; pero además testeamos un montón para asegurarnos de que quedaba bien", añade Shaun.

Las colisiones y el control también se simplificaron para que la carrera estuviera competida. "Si los golpes hubieran dañado el coche de forma que te hicieran ir más lento o quedarte atrás, no habría manera de progresar, así que descartamos esta opción: *Lotus* era un arcade, no un simulador", dice Shaun. "Por eso nos decidimos por unos controles simples y muy rápidos que invitaran a jugar una y otra vez, porque cuando perdías sabías que era por tu culpa". Shaun recuerda que se pasó el juego entero para poder conseguir la "Licencia Lotus", que era "un símbolo bastante bonito"...

La prensa se deshizo en elogios con *Lotus*: "Un juego brillante que exige su compra inmediata", decía con entusiasmo el crítico de CVG, mientras Amiga Format lo definía como "el mejor juego de carreras hasta la fecha". Shaun atribuye las alabanzas y la longevidad del juego a su "sencillez y adicción", porque era "fácil de jugar, pero difícil de dominar". Andrew está de acuerdo: "No quisimos abarcar más de lo que podíamos con el hardware del Amiga. Tenía el equilibrio perfecto entre velocidad, jugabilidad y gráficos. Por eso, siempre será uno de los mejores juegos de carreras de Amiga".

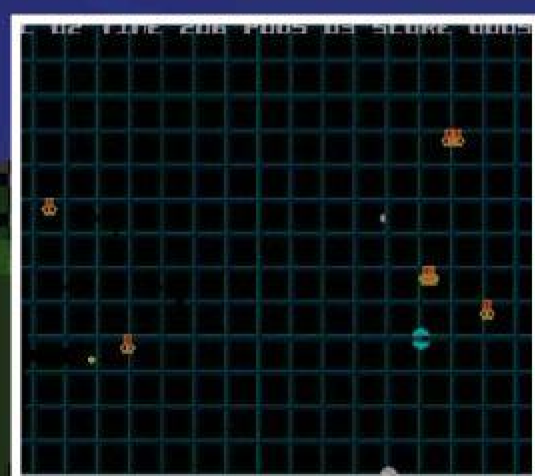
LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Gremlin le encargó a Magnetic Fields una continuación, aunque la orientación del juego sería diferente. "No queríamos un refrito, así que optamos por un juego de carreras con puntos de control", cuenta Andrew. "Quiero pensar que elegimos la opción más valiente. Y funcionó", añade Shaun, que cree que *Lotus 2* fue su trabajo más fino.

A partir de un amplio abanico de influencias –Andrew se lo pasaba pipa con *OutRun* (Sega 1986), mientras Shaun apunta a los circuitos y las



» [Amiga] Uno de los puntos fuertes de *Lotus II* fue la variedad de sus escenarios, incluyendo condiciones climáticas extremas.



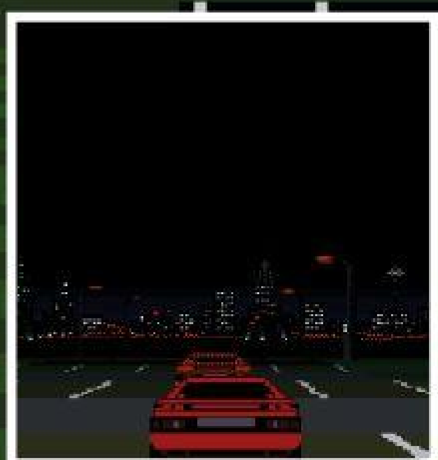


LO MEJOR DEL ESTUDIO

TRAILBLAZER (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: AMSTRAD, ATARI 8 BITS, ATARI ST, C16 Y PLUS/4, C64, GIZMONDO, MSX, SPECTRUM
FECHA DE LANZAMIENTO: 1986

KIKSTART II
PLATAFORMAS: AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI 8 BITS, C64, SPECTRUM
FECHA DE LANZAMIENTO: 1987

SUPERCARS
PLATAFORMAS: AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST, COMMODORE 64, NES, ZX SPECTRUM
FECHA DE LANZAMIENTO: 1990




» [Amiga] En *Lotus II* te encuentras con tráfico de frente y puedes pasar por debajo de camiones articulados.

condiciones climáticas de *Rad Mobile* (Sega, 1991) como una importante fuente de inspiración–, decidieron currarse más los escenarios y el modo de un jugador. "Este juego suponía un desafío diferente al de *Lotus*", dice Shaun. "Teníamos la rutina de movimiento de la carretera, pero había que añadir un montón de código para manejar muchos objetos y vehículos nuevos, y además queríamos que todos los niveles fueran diferentes, y que los tiempos de cada tramo estuvieran bien fijados". Andrew hace notar que en los niveles más difíciles "a menudo se te acababa el tiempo y entrabas por los pelos en la línea de meta, donde habíamos puesto público animando".

Cada una de las decisiones que tomaban estaba orientaba a aumentar la variedad: "técnicamente, el diseño de las fases fue similar al del juego original, pero esta vez estábamos exprimiendo las capacidades de Amiga, creando cosas que no se habían visto antes", cuenta Andrew. Todavía recuerda las "expresiones de asombro en las caras de la gente" al contemplar los niveles con niebla, aunque Shaun bromea diciendo que "nunca había visto un escenario más lúgubre en un juego de carreras que el de la tormenta". También tenían la determinación de llevar más lejos la naturaleza arcade del juego, y por eso, recuerda Andrew, "añadimos obstáculos a cada fase, para que el jugador se encontrara con sorpresitas": en lugar de esquivar trailers, optaron por que el jugador pasara por debajo de ellos; en el nivel del bosque te ves volando por los aires al chocar contra los troncos, lo cual, dice Shaun, tomaron de su *Kikstart* (Mr. Chip/Mastertronic, 1985); y se añadieron coches que circulaban en sentido contrario, lo que no era habitual en los juegos de carreras, que sólo mostraban tráfico en un sentido. "Nos lo pasamos muy bien cuando diseñamos esa parte", dice Andrew. "Eso sí, con tu coche zumbando a 320 km/h, tuvimos que poner el tráfico que venía de frente a 50 km/h, ¡porque si iba más rápido, no había manera de esquivarlo!".

El sistema de puntos de control estilo *OutRun* obligó a tomar otras decisiones. Las paradas en boxes se eliminaron porque ralentizaban el juego, y aunque pensaron en mantener el detalle de que se te acabara la gasolina, al final decidieron que con los puntos de control eran suficiente. Por otro lado, como el juego no consistía en dar vueltas a un circuito, podías aburrirte cuando ibas en cabeza y no tenías a quien adelantar.

"Manteníamos el mismo algoritmo para hacer que los rivales pudiesen alcanzarte, pero sí, cuando ibas el primero no encontrabas a nadie a quien doblar. Fuimos realistas en



PRIMOS LEJANOS

Juegos estilo *Lotus* a lo largo de los años



Pitstop II (C64, 1984)

El juego de Epyx para C64 es casi un "proto-Lotus", con su pantalla dividida y las escenas de boxes.

"Sí, era obvio que estábamos haciendo básicamente *Pitstop II* para Amiga, aunque a la vez intentábamos mejorarlo", admite Shaun. "Pero el nuestro no tenía relación con la F1, ¡salvo por los nombres falsos de conductores!"



Top Gear (SNES, 1992)

Un juego de carreras con pantalla partida, con música sacada de *Lotus*, editado por Gremlin Graphics...

"El asunto causó cierto revuelo en la oficina", se queja Andrew. "Pero no podíamos hacer nada. Las críticas señalaron el parecido, y se podría decir que era... bueno, que estaba muy influido por *Lotus*".



Jaguar XJ220 (Amiga, 1992)

Un bonito juego de carreras de Core Design que se adelantó a *Lotus III* con su editor de circuitos y una amplia variedad de escenarios; pero resultaba un tanto "vacío" y le faltaba algo de diversión. Aún así, échale un vistazo si te gustan los juegos de coches que lucen sprites vistosos y animaciones suaves.



Lamborghini: American Challenge (SNES/Amiga, 1993)

Parecido a *Lotus*, pero un par de generaciones después –o a *Pitstop II*, tres generaciones después–, este trabajo de Titus es de hecho *Crazy Cars III* con algunos retoques y pantalla partida opcional. Iba un pelín lento en los Amiga de serie, cosa que no pasaba con Lotus.

> **“Nuestro objetivo era hacer un juego que no fuera efímero, que gustara y no tuviera límites”**
>
> ANDREW MORRIS SOBRE CÓMO ENFOCARON *LOTUS III*

» [Amiga] La herramienta de diseño de *Lotus II* te permitía crear circuitos nuevos en segundos.



este sentido”, dice Shaun. Andrew apostilla: “tenías otros alicientes que no estaban en *Lotus*”, en tanto que el jugador tenía que estar pendiente de los riesgos de la conducción y del tiempo que quedaba: “aunque no hubiera ningún coche a la vista, siempre ibas corriendo contra el crono”. Además, el modo de un jugador se pasó a pantalla completa, porque, según Shaun, *Lotus II* “estaba más orientado a un solo jugador y vimos que podíamos sacrificar algo de velocidad para mostrar toda la pantalla”.

De hecho, el modo de dos jugadores se vio un poco penalizado en cuanto a su mecánica. Mientras que la primera entrega permitía a ambos jugadores continuar si al menos uno no era eliminado, *Lotus II* no era tan indulgente: si uno de los coches no alcanzaba un punto de control, la partida finalizaba. “No nos parecía justo que pasaran ambos: el juego era más contra el crono que contra el oponente”, argumenta Shaun.

Sin embargo, sí que era indulgente con las colisiones; parecía que el juego estaba diseñado para devolverte a la carretera incluso cuando te dabas contra algo a tope de velocidad. Shaun desmiente que se debiera a exigencias de *Lotus*, era una cuestión de jugabilidad: “los choques eran más críticos porque podían sacarte de la carrera: ahora era cuestión de tiempo y no de posición y, si un golpe te frenaba, se acababa la partida”. Andrew añade: “no queríamos que el juego fuera frustrante. Es más divertido que el ritmo sea rápido y que el límite de tiempo esté justito, que hacer unos obstáculos realistas que en realidad sólo molestan”.

Al igual que el *Lotus* original, *Lotus II* fue un exitazo. Shaun repite que lo considera su mejor juego, y aunque reconoce que hubo quejas del tipo de “si algo funciona, no lo toques”, asegura que “recibieron muchos más elogios por haber hecho algo nuevo”.



» [Amiga] Aunque sea un videojuego, tampoco puedes escapar de las obras en *Lotus III*.

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

Shaun y Andrew comenzaron a programar *Lotus III: The Ultimate Challenge* nada más terminar *Lotus II*. Lo concibieron más como una evolución que como una revolución, como un *Lotus II* mejorado y con algunos elementos recuperados del primer *Lotus* que el público echaba de menos. “El objetivo era hacer un juego que no fuera efímero, que gustara y que no tuviera límites, porque estábamos convencidos de que sería el último de la saga”, dice Andrew.

Lotus III ofrecía tanto carreras “mano a mano” como pruebas contrarreloj. Algunos gráficos fueron reciclados de la segunda parte, aunque también incluyeron nuevos escenarios. “El juego era enorme y requería mucho trabajo, y queríamos añadir más y más cosas, así que reutilizamos algunos gráficos para aprovechar el material que ya teníamos”, dice Andrew.

En cuanto a los nuevos escenarios, el más rompedor es el llamado Futuristic, claramente inspirado en *RoadBlasters* (Atari, 1987), con torretas-láser en la cuneta y el pavimento ajedrezado. Shaun cree que “el diseño era un poco rarito y bebía de varios juegos”, mientras que Andrew reivindica su inclusión: “Futuristic era fantástico, muy diferente a cualquier otro; yo diría que era más un guiño a *Trailblazer* que a *RoadBlasters*”, aunque también defiende que todas las fases eran novedosas y muy variadas: “Windy exigía otro estilo de conducción, y Mountainside era diferente en términos visuales”.

En cualquier caso, la novedad más



» [Amiga] *Lotus III*: las luces antiniebla traseras eran visibles en la distancia.

relevante de *Lotus III* era la herramienta de construcción de circuitos, el Racing Environment Construction Set (RECS): "ya habíamos hecho editores de circuitos antes y no nos iba a costar mucho implementarlo, y viendo que *Lotus III* sería probablemente el último de la serie, pensamos que teníamos que añadir algo más, algo que prolongara la diversión de los usuarios cuando se acabaran el juego", explica Andrew.

Se plantearon hacer un editor basado en un entorno de ventanas, pero la idea no les terminó de convencer: "me parecía demasiado lento y tedioso; no estaba en sintonía con el espíritu de *Lotus*, y dudaba que alguien lo pudiera encontrar interesante", continúa Andrew. Valoraron también implementar un editor tradicional, pero lo terminaron descartando: "lo que nos convenció para quedarnos solo con RECS fue la facilidad con que podías pasar las pistas que habías diseñado a un colega, ¡eran un código!", dice Shaun.

A pesar del gran esfuerzo invertido en el aspecto visual del juego y en el editor de pistas, *Lotus III* generó división de opiniones. En Amiga Power dijeron que resultaba lento, no demasiado suave y que al acelerar "parece que vas en un Skoda"; la crítica de Amiga Action fue positiva, pero aún así recordaban que "a los que ya tengan *Lotus II* no les va a compensar comprar la tercera entrega". Shaun cree que estas apreciaciones eran justas: "Era lento, incluso en circuitos sencillos, porque añadimos al motor un montón de código para manejar los nuevos efectos, tipos de pista y modos de carrera".

Andrew no está tan convencido: "Las críticas a menudo carecían de sentido y se basaban en unas pocas horas de juego, así que costaba tomárselas en serio. Un tipo dijo que habíamos copiado el selector de música de otro juego, a pesar de que ese juego "plagiado" nos había birlado el selector de *Lotus*". Además, piensa que el equipo lo hizo lo mejor que pudo, aunque visto en perspectiva, "deberíamos haber metido algo al estilo de *Super Cars* –o *Gran Turismo*–, donde se consiguiera dinero con las carreras, dinero que necesitarías para poder progresar".

Lotus III fue el último título de la serie, aunque en 1994 se publicó *Lotus Trilogy* para Amiga CD32, sobre el que ni Shaun ni Andrew recuerdan gran cosa. Shaun no está seguro de por qué se decidió terminar con la serie, pero Andrew reconoce que habían "llegado todo lo lejos que podían llegar en el género de juegos de coches para Amiga".

De cualquier manera, se sienten orgullosos de la saga: "son de los títulos más recordados de Amiga, pusieron a Gremlin en el candelero y nos consagraron a Shaun y a mí como un equipo que sabía lo que hacía, lo que nos llevó a conseguir la licencia para desarrollar los Rally Championship", dice Andrew con entusiasmo, recordando por último que cada lanzamiento de la serie *Lotus* tenía sus propios méritos: "el primero era original; el segundo un juego apasionante que además fue un bestseller; y el tercero era el más completo, mi favorito". Y Shaun, que es un tipo que rara vez vuelve a jugar con sus obras, admite que "voy a tener que buscar el disco donde tengo los emuladores de Amiga… Retro Gamer me ha puesto sentimental".



NACIÓN EMULACIÓN

SI ERES DE LOS QUE cuidan de su "iCacharro" y sueles alimentarlo con clásicos, te interesará saber que Manomio va a poner un emulador de Amiga en la App Store. Y si eres fan de *Lotus*, fliparás cuando leas que van a incluir la saga en el emulador. "Se están tomando su tiempo, considerando que vi la demo hace años, pero Manomio está intentando dejarlo perfecto", dice Shaun. "Tenía buena pinta y estoy deseando que salga". Además, piensa que el paso de Amiga a iOS va a quedar mejor que sus juegos para C64, que en los smartphones eran "muy difíciles de manejar".

También Andrew está entusiasmado con el regreso de Lotus: "es fantástico ver resucitar a los juegos clásicos, y comprobar que la gente disfruta con ellos de nuevo: los de nuestra generación quizá los pongan en sus móviles por nostalgia, y los más jóvenes porque tienen aire retro y son muy jugables".


» [Amiga] Futuristic toma prestados elementos de *Trailblazer* y *RoadBlasters*.



» [Amiga] La pantalla de opciones de *Lotus III* es la prueba de que era la combinación perfecta de sus dos predecesores.

Psycho Fox



Con ese aspecto de juego mil veces visto, parece lógico que *Psycho Fox* se haya convertido en "ese título de Master System tan parecido a esos otros dos juegos". Hablamos de *Kid Kool* y *Magical Flying Hat Turbo Adventure* (*Decap Attack* en Occidente). Al estar los tres juegos conectados por el mismo desarrollador, parece lógico que existan similitudes entre ellos... Porque en realidad, *Psycho Fox* está auténticamente conectado espiritualmente con sus dos predecesores. No son parecidos razonables todo lo que reluce, y *Psycho Fox* es más que un plataformas ochobitero clásico al uso; hay toda una historia detrás de esta no tan típica aventura de zorro chiflado que combate al malvado de turno... No todo lo que tiene cola es lo que parece.



TIGRE

Básicamente, el tigre es una versión súper potenciada de Psycho Fox. Despertar al tigre que hay en ti te proporcionará la habilidad de ir más rápido y saltar más alto. Se pirra por el cuerpo humano bien troceado.



PAJARICO

Además de plataformear con habilidad, Psycho Fox y sus formas animales pueden romper huevos para liberar a esta especie de cuervo cabezón que puede ser lanzado igual que un bumerán.

MONO

Si quieres encaramarte a riscos y plataformas, el mono debería ser tu animal de elección. Salta más alto que cualquier otro bicho del juego, pero se mueve despacico para compensar. Su comida favorita son, sorpresa, las bananas.



HIPOPÓTAMO

El hipopótamo no es precisamente ágil, pero atesora la utilísima habilidad de poder atravesar paredes... El típico personaje bestiajo, vaya. Le encanta masticar canicas de plástico blancas.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?



El Mario de Master System

Con siete mundos, cada uno con áreas ocultas y múltiples rutas, *Psycho Fox* tenía más para descubrir que otros más típicos plataformas de Master System. Contribuía a su encanto su héroe polifacético, que podía transformarse en tres animales diferentes con distintas habilidades recogiendo varitas mágicas shinto (también llamadas Psycho Sticks). El resultado es que esta mecánica de intercambio de personajes se popularizó y apareció en juegos lanzados con posterioridad a *Psycho Fox*: desde *Rolo to the Rescue* hasta el excelente *Kid Chameleon*.

¿MEJOR PERSONAJE?



La zorra y las uvas, versión japonesa

Conocidos como kitsune, los zorros son prácticamente megaestrellas en Japón; el folclore nipón apunta que son criaturas inteligentes con poderes mágicos, y por consiguiente aparecen en juegos desarrollados por las compañías más estimadas. Los ejemplos más notables los tenemos en la saga *Star Fox* y en *Sonic 2*. La leyenda reza que cuantas más colas tenga un zorro, más poderoso será, por lo tanto deberíamos considerar a Tails no una suerte de mutación tróspida, sino el Harry Potter de los zorros de videojuego.

CÓMO SE JUEGA



Física para zorros

Psycho Fox no es fácil ni siquiera al empezar. El movimiento parece incontrolable porque utiliza una física basada en la inercia... Esto quiere decir que tendremos que saltar tras haber cogido algo de carrerilla. Lo más frustrante es que basta con recibir un impacto para estirar la pata, y tener por consiguiente que volver al inicio del nivel. Probando y probando nos terminaremos acostumbrando, y aprendemos cuándo usar sus formas animales. Al final, *Psycho Fox* hace un gran trabajo mezclando la velocidad de Sonic con la exploración de Mario.

UNA HISTORIA DE ZORROS



La historia al descubierto

Como sucede con la mayoría de juegos de plataformas, el argumento de *Psycho Fox* es un locurón. Narra la historia de una deidad zorril maligna llamada Madfox Daimyojin, que decide usar sus poderes mágicos para conquistar la tierra y poblarla con un ejército de criaturas desagradables. Aparentemente, la mejor forma de frustrar a un zorro loco es enviándole uno psicótico, y por eso la gente de la tierra llamó a Psycho Fox para que les echase una mano. Usando sus poderes de metamorfosis, Psycho Fox se embarca en una misión para acabar con Madfox, restaurar la paz y ser coronado rey.

MINIJUEGO ALEATORIO



Pisa la línea continua

Plla bolsas de dinero miestras avanzas por el juego para participar en un minijuego que te permitirá ganar premios aleatorios. No necesitarás ninguna habilidad especial: tan solo elegir un camino donde colocar a Psycho Fox (o Psycho Foxes, debendiendo de cuántas bolsas hayas recolectado). El final de cada camino te llevará a algo bueno (vidas extra o una varita de transmutación) o malo, como un agujero. Tras elegir, veremos a los Psycho Foxes caminar en modo piloto automático, cambiando ocasionalmente de dirección en los puntos que conectan senderos...

UNA SERIE Y TODO ESO



Guía espiritual

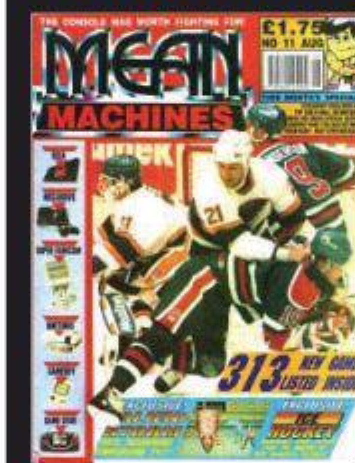
Psycho Fox forma parte de una familia de juegos de plataformas que incluye *Kid kool* y *Magical Flying Hat Turbo Adventure*. Lo que conecta a los tres son cosas concretas, como poder disparar un arma tipo bumerán... Tec Toy lanzó su propia versión de *Psycho Fox* para Master System, titulado *Sapo Xulé: Os Invasores Do Brejo*, idéntica a la original con algunos cambios gráficos. Fox aquí es un sapo y se reemplazan las formas de vida animales por un cerdo, una tortuga y un ratón. También se cambiaron algunos enemigos. Por aquí lo llamamos "Sapo Mental"



LAS CLAVES

- **PLATAFORMA:** SEGA MASTER SYSTEM
- **COMPAÑÍA:** SEGA
- **DESARROLLADOR:** VIC TOKAI
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1989
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Lo que dijo la prensa… hace mucho

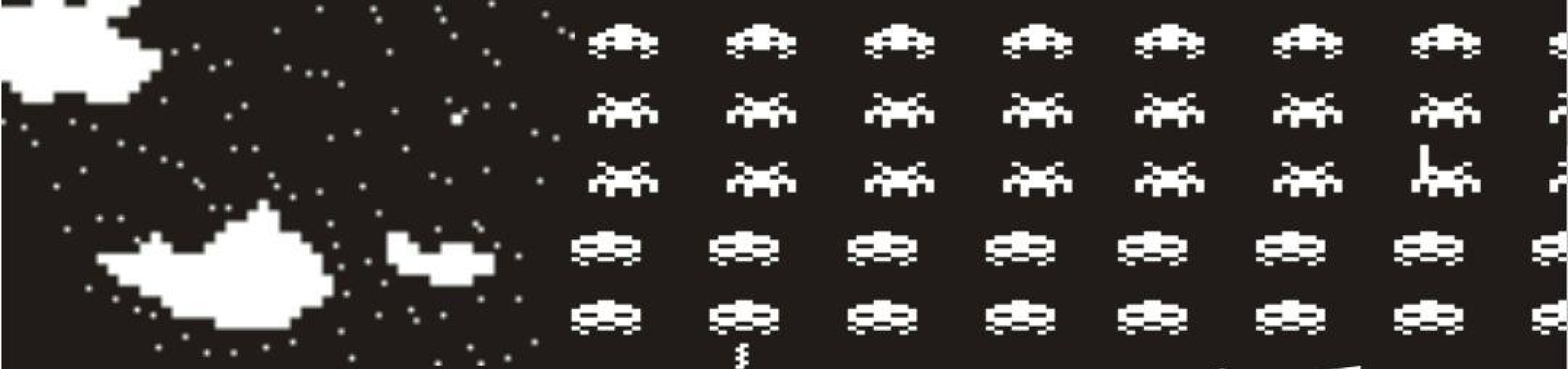


Mean Machines, 90%
Bonitos gráficos, sprites excelentemente animados y fondos variados, aunque donde sin duda acierta es en su mecánica y su durabilidad.

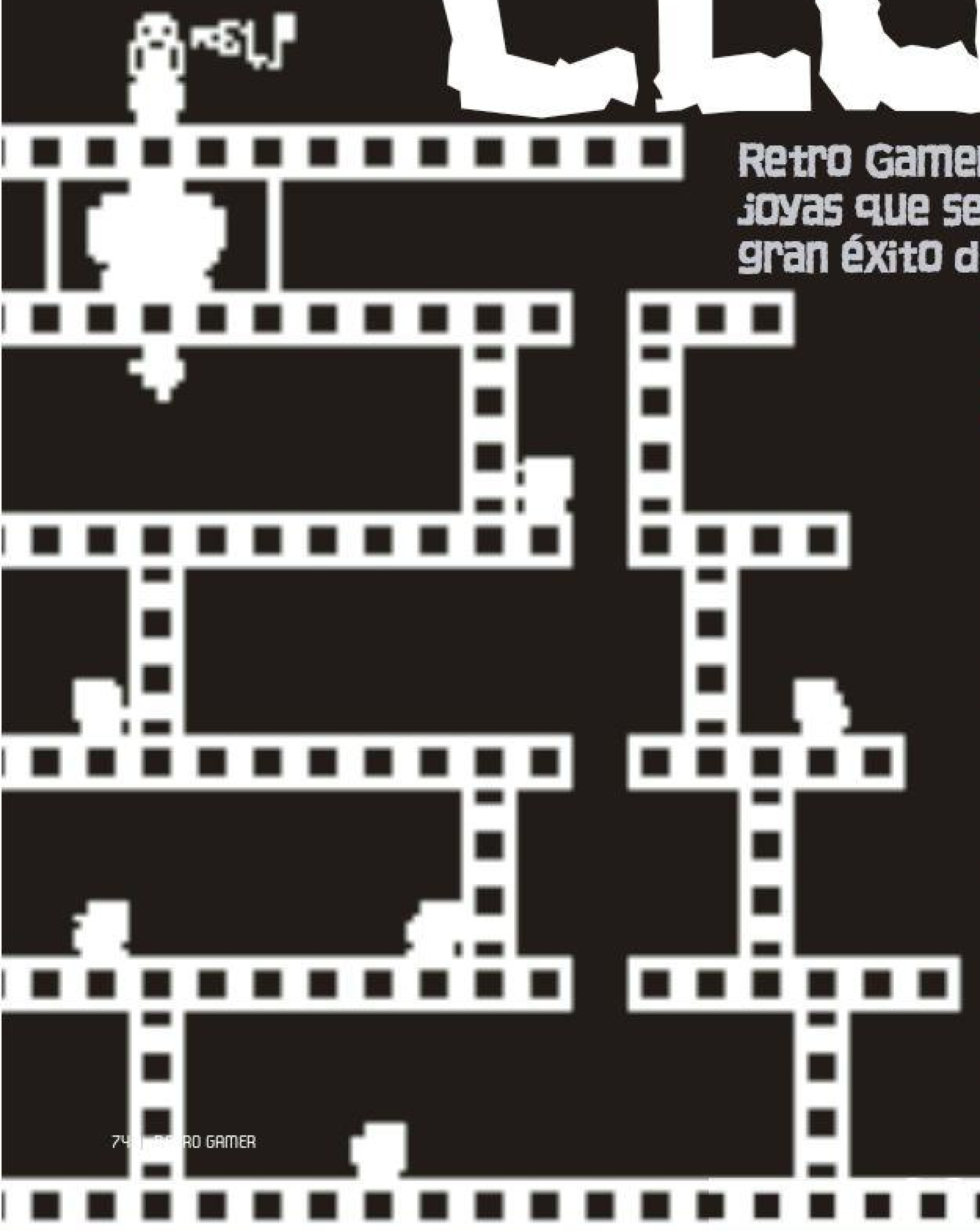
ACE
Psycho Fox está especialmente indicado para los aficionados a los juegos de plataformas. No es un simple alumno aventajado de la escuela Mario, pues sabe ponerse duro sin perder de vista lo básico.

Nuestra opinión

Los gráficos y animación lucen brillantemente para ser un juego de Master System. Pero la belleza está en el interior; es, sin duda, el mejor de los tres títulos que conforman la trilogía plataformera desarrollada por Vic Tokai.



EL ATAQUE DE LOS CLONES



Retro Gamer desvela las pequeñas joyas que se basaron en clásicos de gran éxito de máquinas recreativas

Siempre es arriesgado hacer generalizaciones sobre tu audiencia, pero como en Retro Gamer somos gente temeraria vamos a jugárnosla: la mayoría nos enganchamos al mágico mundo de los videojuegos por las luces de neón y los suelos pegajosos de las salas recreativas. Y nos compramos esos ordenadores caseros que con tanto cariño recordamos porque queríamos reproducir ese ambientillo en nuestras casas. Eso sí, librándonos de la humareda de los cigarrillos y de caer en las garras de traficantes de drogas, obsesos sexuales y psicópatas, que los medios de comunicación y nuestros padres aseguraban que pululaban por allí. Bueno, y también para no tener que compramos una Atari VCS, cuyos juegos costaban lo que ahora vendría a ser alrededor de 100 euros cada uno.

Durante su primera época, la industria de los videojuegos era una mezcla de inocencia y anarquía. Sin embargo, la idea de obtener una licencia por parte de los dueños del copyright para reproducir una de sus recreativas era tan fantasiosa como *Space Invaders*. Así que los primeros años lo que obtuvimos fue "el ataque de los clones", un descontrolado escenario en el que los derechos de autor a nadie importaban.

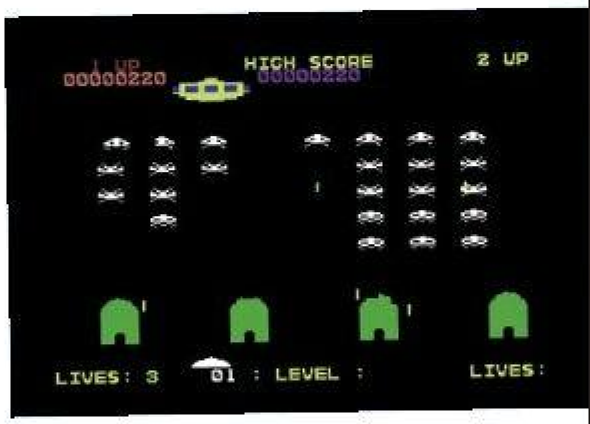
INVADERS 64

■ (1984, Livewire para Commodore 64)

Empezamos encontrando una de las cosas más extrañas en la historia de los 8 bits: nunca existió una copia realmente buena de *Space Invaders* para cualquier micro comercializado en Europa.

Resulta extraño, porque *Space Invaders* ofrecía menos dificultades a sus clones extraoficiales que la mayoría de recreativas de la época. Sus gráficos monocromáticos –incluso Spectrum podría haber logrado algo visualmente muy parecido al original–, no poseían precisamente la velocidad del rayo, y se trataba de la misma pantalla una y otra vez. Probablemente estas sean las razones por las que nadie se molestó en hacerlo bien. Porque incluso en los primeros 80, *Space Invaders* ya se consideraba pasado de moda.

Aun así, este clon de Livewire para C64 fue el que más se asemejó. Se ve y se juega casi como en la recreativa y solo decepcionan los efectos sonoros de los disparos, más parecidos a una desagradable visita al baño con resaca que a un cañoneo láser del que depende el destino del mundo conocido.









PLANETOID

■ (1982, Acornsoft para BBC Micro)

Por el contrario, *Defender* debió de haber sido un trabajo más difícil. Rápido, con scroll, controles complicados, lleno de acción y con un atractivo en gran medida dependiente de lo que eran unos espectaculares efectos, exigía mucho más de las CPUs de 8 bits que *Space Invaders*. Pero, casi todos los formatos tuvieron al menos un gran clon de *Defender*, desde *Guardian* para C64 hasta *Starblitz* para Spectrum. Eso sí, el más legendario es el poderoso *Planetoid* de Acornsoft, que fue originalmente lanzado bajo el nombre de *Defender* hasta que algún abogado de la propiedad intelectual se entrometió.

Casi indistinguible visualmente del auténtico –así, a primera vista– y tan salvajemente difícil, *Planetoid* puso el listón muy alto a las posteriores conversiones con las que Acornsoft pasaría años intentando igualar a ésta en calidad.

"La idea de obtener una licencia oficial para reproducir recreativas era tan fantasiosa como *Space Invaders*"





PHEENIX

■ (1983, Megadodo para Spectrum)

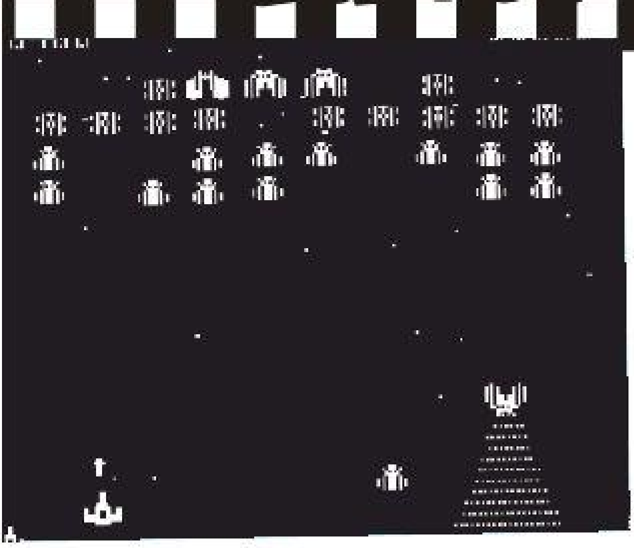
EAGLE EMPIRE

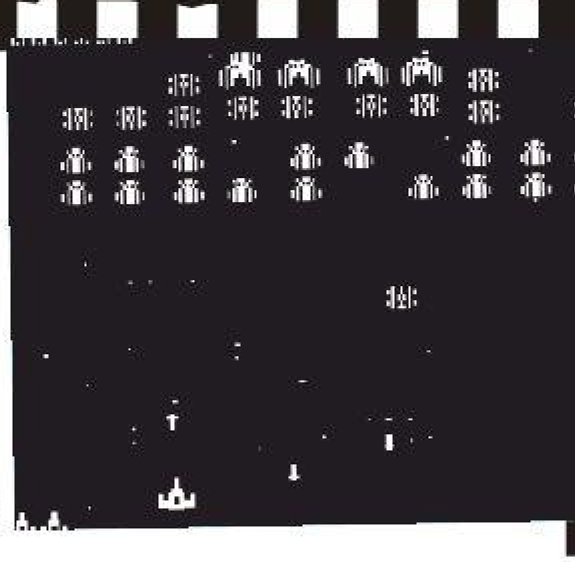
■ (1984, Alligata para Commodore 64)

La recreativa *Phoenix* (Centuri, 1980) es famosa por ser uno de los primeros juegos en ofrecer múltiples tipos de oleadas de ataque diferentes, aparte de ser el primero en contar con un jefe final. Sus características fueron replicadas en las versiones de 8 bits, pero no todas a la vez en una.

Eagle Empire es el candidato mejor situado, con una interpretación casi impecable de los gráficos y la jugabilidad. Luego echa todo a perder en el momento crucial con una versión floja de la fase de la nave nodriza. *Pheenix*, por su parte, no es capaz capturar tan bien la estética del juego a causa de la paleta de Spectrum, pero compite con *Eagle Empire* en cuanto a jugabilidad durante las cuatro primeras rondas, para después ofrecer una fase contra el jefe que es mucho más fiel a la original. Si ensamblásemos la jugabilidad de *Pheenix* en los gráficos de *Eagle Empire*, tendríamos el clon perfecto de *Phoenix*.

EL ATAQUE DE LOS CLONES





GALAGON

■ (1984, Microdeal para Dragon 32)

El emblemático *Galaxian* de Namco fue uno de los más imitados durante los primeros años de los micros caseros, pero, al igual que con *Space Invaders*, nadie consiguió clavarlo. La versión de Acornsoft para BBC, *Arcadians*, es el clon más aclamado, y aunque funciona bien, los ataques desentonan con la elegancia que caracterizaba a *Galaxian*. Sin embargo, la secuela, *Galaga*, lo hizo un poco mejor.

Pero la versión recordada con más cariño es probablemente el homenaje de Nick "Orlando" Pelling para BBC Micro, el visualmente precioso *Zalaga*, aunque jugado a día de hoy es demencialmente rápido y frustrante. La traslación más fiel es el excelente plagio de Microdeal para Dragon, *Galagon*. Ya hablaremos más adelante sobre el estudio, pero por ahora baste decir que *Galagon* es representativo de su trabajo, replicando la recreativa casi a la perfección (si acaso, un poco lento). Sin embargo, a pesar de esta lentitud, da la impresión de estar jugando al original.

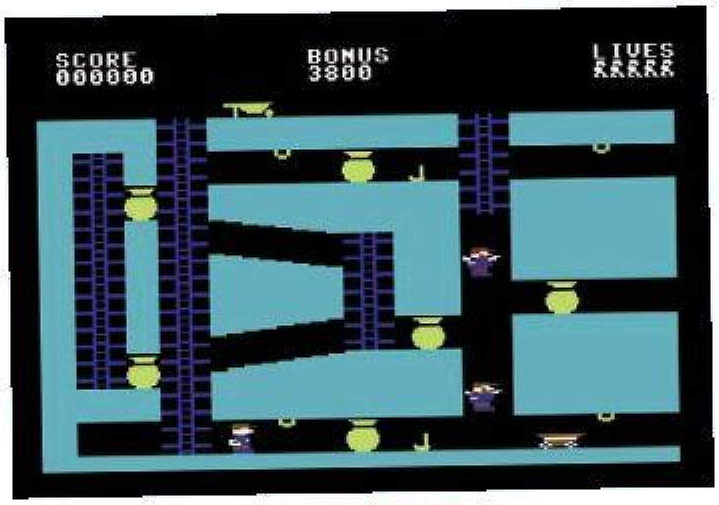
"Es fácil adivinar a lo que *Caterpilla, Hopper, Cosmic Intruders* y *Monster Muncher* plagiaban"

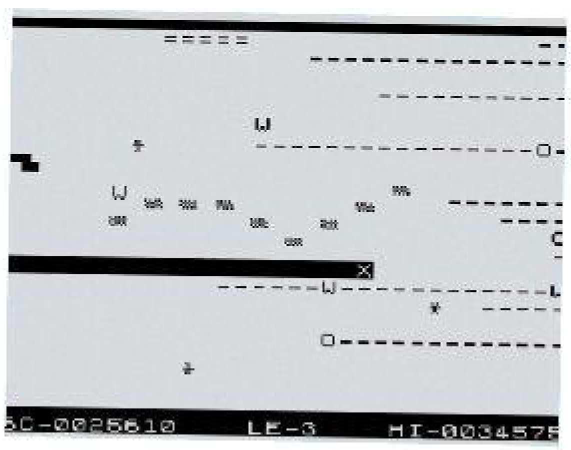
GILLIGAN'S GOLD

■ (1984, Ocean para Commodore 64/Spectrum)

Ocean, el gigante de Manchester llegaría a convertirse en la mayor editorial dentro del mundo de los 8 bits, así como en la primera editora compulsiva de licencias oficiales –ya fueran de juegos, películas, bandas de rock u otras propiedades–; pero en sus inicios la compañía contaba con una constante línea de producción de clones de recreativas. Muchos eran obvios –a ver si puedes averiguar a qué juegos plagiaban *Caterpilla, Hopper, Cosmic Intruders* y *Monster Muncher*–, pero también se especializó en copiar títulos desconocidos de los que la gente no había oído hablar. El más notable fue *Gilligan's Gold*.

Basado en *Bagman*, el juego de minería de Stern de 1982, *Gilligan's Gold* es con seguridad uno de los más precisos trabajos de conversión de la época. Incluso en Spectrum se parecía mucho al arcade –a pesar de su orientación horizontal cuando el arcade era vertical– y se jugaba casi igual. Aumentaba la velocidad y añadía una música de la que casi carecía la versión de Stern, al tiempo que mantenía la terrible dificultad. Rara vez valorado como se merece –quizá porque la mitad de los que lo jugaron no pasaron de la primera pantalla–, *Gilligan's Gold* alcanzó el cénit del arte de la clonación no oficial.





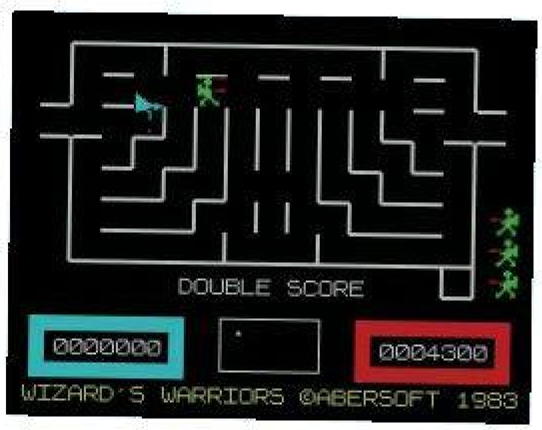
TEMPEST

■ (1981, Mikro-Gen para ZX81)

Y si hablamos de las impresiones como el aspecto más importante de un clon de recreativa, no podemos pasar de largo sin mencionar uno de los logros más impresionantes en la historia de la programación de videojuegos.

La hazaña de S.P. Kelly y su increíble versión para ZX81 del majestuoso *Tempest* de Atari es asombrosa: cogió una recreativa de gráficos vectoriales en color, gráficos pseudo 3D y con control especial de bola, y la transfirió a un ordenador casero, monocromo y sin sonido, con una resolución de 32x22 píxeles y un teclado que hoy no se ve ni en los juguetes para críos. Y aun así logró recrear por completo la esencia del juego y crear algo que todavía es perfectamente jugable 30 años después. No nos disculpamos por ser tan entusiastas con este juego, porque cualquiera mínimamente interesado en los videojuegos debe probarlo y maravillarse ante su genialidad.





THE WIZARD'S WARRIORS

■ (1983, Abersoft para Spectrum)

Por otro lado, algunas recreativas poco conocidas transitaron a ambos extremos de la escala de conversión. En algunos formatos llegaron a ser versiones oficiales, mientras que en otros fueron ignoradas tanto por los dueños de las licencias como por los imitadores. *The Wizard's Warriors* es la única versión no oficial conocida para micros caseros de *Wizard of Wor*, juego de acción de mazmorras que sacó Midway en 1980, lo cual es una pena porque se trata de un gran juego –como una versión súper intensa, más rápida y claustrofóbica de *Berzerk*– y merece un mejor recuerdo. La versión Spectrum sustituye a los monstruos por soldados clonados, lo que hace que pierda magia; pero por lo demás es una magnífica versión, muy detallista aún a sabiendas de que la mayoría no notarían la diferencia.





DALEY THOMPSON'S DECATHLON

■ (1984, Ocean para Commodore 64/Spectrum)

En cuanto al tema de los mejores clones no oficiales, debemos detenernos y concederle una medalla a uno de los primeros juegos en demostrar que las versiones domésticas podían llegar a ser mejores que los arcades que copiaban. *Track & Field*, de Konami, de 1983, fue un referente de los juegos de atletismo con sus seis pruebas, pero *Decathlon* fue un más que respetable clon que amplió el número a 10.

La versión para Spectrum era la que más se parecía al arcade y permitía el uso de las teclas –la versión de C64, extrañamente, no, obligándote a destrozar tu joystick aunque *Track & Field* fuese un juego de control por botones y C64 tuviese un montón de teclas–, pero absurdamente transformaba en blanco a Daley Thompson y le arrebataba así su identidad. La de C64 no estaba dividida en lo que equivalía a dos pentatlones de carga separada y resultaba más auténtica al permitir dos jugadores en las pruebas de carreras. Con estas cosas empezaron las guerras entre formatos.



DANGER UXB

■ (1983, Micro Power para BBC Micro)

Otro juego desconocido pero que, a diferencia de *Bagman* y *Wizard of Wor*, pareció recibir atención por parte de los programadores de principios de los 80 fue *Checkman*, un peculiar arcade de desactivación de bombas, de Zilec-Zenitone. Tal vez debido a su sencilla mecánica, el juego fue objeto de muchas y buenas réplicas domésticas, incluidas *Timebomb*, para Spectrum, y *Gridtrap*, en C64. La mejor, sin embargo, fue este título para BBC de Micro Power, que hizo un gran trabajo e incluso le sobró tiempo para añadir un minijuego de bonus entre fases cuando en *Checkman* sólo había una pequeña escena.

De hecho, *Danger UXB* comienza incluso más rápido que su inspirador, y además llega a añadir un modo principiante en el que sólo eres tú, las bombas y el crono, sin las molestas botazas Dr. Martens persiguiéndote. En casos como éste, la mejora en el material de base es tal que la calidad del trabajo va más allá de lo que sería un clon decente.

SPACE PILOT

■ (1983, Anirog para Commodore 64)

***Space Pilot* es** un juego que nos trae todo tipo de recuerdos. Por un lado, nos acordamos de ir a las "maquinitas" del barrio y lograr un porrón de puntos en la recreativa en la que se basa, *Time Pilot*, de Konami, con el objetivo de entrar en la lista de puntuaciones más altas. En segundo lugar, recordamos que era uno de los pocos juegos cuyos anuncios en revistas hacían que los dueños de un Spectrum sintieran envidia de los de C64.

No había clones de *Time Pilot* para Spectrum, y mucho menos uno tan bueno. Y es que esta imitación de Anirog es muy parecida a la recreativa, y tanto más impresionante que pudiesen reproducirla sin las ventajas de su exclusiva palanca original que carecía de posición central. El juego gestiona magníficamente tanto el scroll omnidireccional como el número de sprites, y aparte de algunas ralentizaciones, se ve y se siente como si jugases a *Time Pilot* en casa.



¡HORROR, UN DONKEY CLON!

Bueno, el chiste es flojo, pero es que estos candidatos al peor clon de recreativa son lamentables. No sabemos muy bien por qué *Donkey Kong* fue tanto y tan mal plagiado –no es lo más complejo del mundo–, pero el hecho es que ni las peores copias de recreativas fueron nunca tan horribles como estos *Kong*.



Krazy Kong
(1983, PSS, Spectrum)

Kong parece un ninja con cojera y la animación de los saltos es digna de analizar. Es el menos espantoso de los cinco de esta lista, así que si tienes prisa, juega sólo a éste y sobrecógete imaginando lo atroces que son los demás.



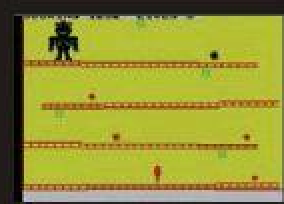
Killer Kong
(1983, Blaby, Spectrum)

Debíamos haber puesto una captura de la pantalla de "Game Over", porque **Killer Kong** parpadea tanto que es imposible coger uno de los barriles si están en movimiento. Ni siquiera puedes saltar en carrera, es arriba, abajo o nada. Nefasto.



Kong
(1983, Anirog, Spectrum)

Un juego en el que dos barriles moviéndose de la misma manera y cayendo desde la misma viga pueden rodar en direcciones opuestas. ¡Que tengas suerte!



Krazy Kong
(1982, C-Tech, Spectrum)

Aún recordamos el torrente de airadas cartas enviadas a las revistas por este juego. Lo "mejor" es la carga interactiva, donde debes pulsar el bloqueo de mayúsculas a mitad de carga –si no, no arranca–. Y los controles son malísimos.



Wally Kong
(1984, Walltone, Spectrum)

Cada vez que eliges un nivel, pareces comenzar en el mismo, pero *Wally Kong* consigue que sea peor que el anterior. Nos encanta el no poder saltar recto hacia arriba y la neutralización del salto si estas en un radio de tres cuadrados respecto a una escalera.

EL ATAQUE DE LOS CLONES

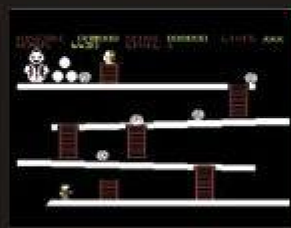
OCEAN: BUSCANDO EL RESPETO



1. Road Frog

(Spectrum, 1983)

Este crudo plagio de *Frogger* no tuvo reparos en robar la idea y el estilo de un juego ajeno. Ni siquiera intentó ocultar su "inspiración".



2. Eskimo Eddie

(C64, 1983)

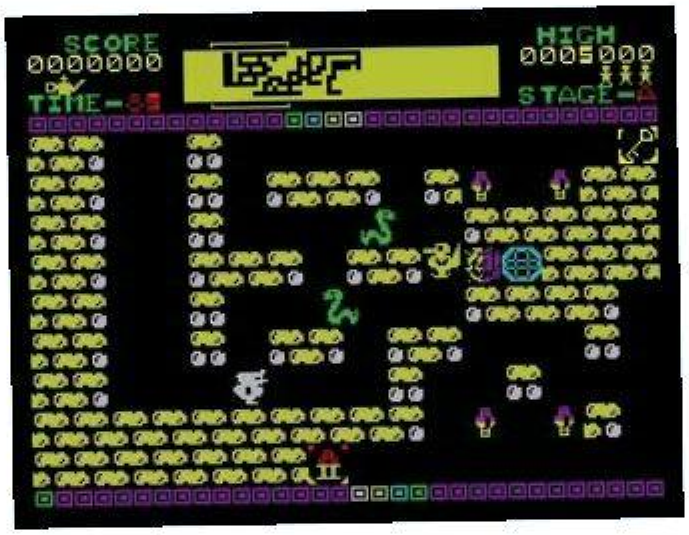
Dos plagios por el precio de uno, ya que en este clon de *Pengo* el juego principal viene precedido por un nivel de una sola fase de *Donkey Kong*.



3. Kong

(Spectrum, 1983)

Otra vuelta de tuerca al descaro, como para robarle a la víctima parte de su nombre mientras se clona espantosamente mal su mítica jugabilidad.



QUACKSHOT

■ (1985, Creative Sparks para Spectrum)

A medida que los dueños de la propiedad intelectual intentaban reprimir las versiones no oficiales de sus juegos, algunos programadores optaron por un modo diferente de clonación. En lugar de copiar un juego y bautizarlo con un nombre consistente en la sustitución de una letra del título original (*Pheenix*, *Galaxion*, etc.), plagiarían el juego dándole una nueva "piel", esperando que fuera suficiente.

Por ejemplo, este destacado "homenaje" para Spectrum de *Tutankham*, de Konami, 1982, había sido con anterioridad el sutilmente titulado *Tutankhamun* de Micromania, pero las cabezas más sabias de Creative Sparks sustituyeron el lugar de descanso del rey egipcio por una fábrica de juguetes repleta de patos andarines mientras duplicaban la mecánica de juego. Por extraño que parezca, *Quackshot* era mucho más parecido a *Tutankham* que a *Tutankhamun* en cuanto a estilo y apariencia, copiando los diseños de niveles de la recreativa hasta el último píxel.



KOSMIC KANGA

■ (1984, Micromania para Spectrum/C64)

Micromania, por su parte, ya se había dado dado cuenta de este nuevo enfoque. Desconocido para la mayoría de los jugadores de entonces –la crítica de Crash lo describió como "totalmente novedoso" y "completamente original", mientras que la efímera Big K dijo: "tras un puñado de aceptables conversiones de arcade, han producido su propio juego original"–, este extraño plataformas "salta-rascacielos" era más que nada una copia del arcade *Jump Bug*, de Rock-Ola, de 1981, excepto en la sustitución del VW Escarabajo por un canguro gigante con casco espacial y guantes de boxeo. Un canguro saltarín tiene más sentido que un coche saltarín, para ser honestos.

Siendo justos, *Kosmic Kanga* es diferente de *Jump Bug*, aunque no en el diseño. Hay una serie de características que los hacen casi indistinguibles, intentar jugarlos de la misma forma te pone en apuros porque su diseño y sus controles difieren. Pero parece que se puede engañar, aunque sea sólo por un par de décadas.

3D STARSTRIKE

■ (1984, Realtime Games para Spectrum)

***3D Starstrike* hace** algo muy parecido a *Kosmic Kanga*, aunque de alguna forma en el sentido contrario. Realtime nunca trató de ocultar que estaba imitando a la recreativa *Star Wars*, el gran éxito de Atari, pero *3D Starstrike*, aunque desarrollado sobre la misma plantilla que el de Atari, tiene un aroma lo bastante diferente como para ser catalogado de homenaje en lugar de fotocopia.

Eso sí, tampoco es un argumento capaz de soportar un interrogatorio muy profundo. La necesidad de trasladar el yugo del control de la recreativa al teclado es la clave de la peculiar técnica de pilotaje, y el añadido de un indicador de temperatura a tus láseres es en realidad tan gratuito como las breves e informativas escenas de corte entre oleadas. Pero aún así, el juego resulta notablemente más resuelto y adulto que más *Star Wars*. Y es probable que hubiese salido victorioso en un juicio.





GYROSCOPE

■ (1985, Melbourne House para C64/Spectrum)

Si extrapolamos los procesos de pensamiento detrás de *Kosmic Kanga* y *Starstrike* a una conclusión lógica, ésta nos conduce a un nuevo enfoque aún más inteligente: "hagamos un juego que sea como una recreativa en un par de aspectos superficiales, pero que inmediatamente sea reconocido y agasajado por los fans de la misma". Este fue el golpe de inspiración que tuvo Melbourne House en 1985, mientras los jugadores seguían deslumbrados por *Marble Madness*, la maravilla arcade con control trackball que Atari había lanzado el año anterior.

Gyroscope despojó a *Marble Madness* de casi toda su jugabilidad, dejando nada más que el paisaje, pero los clientes siguieron devorando una evocadora atmósfera que Melbourne había reconocido como la razón principal del éxito del juego. De hecho, las versiones de *Gyroscope* para Spectrum y CBM eran igual de reducidas, con diseños de niveles y enemigos diferentes, pero ambas capturaban la esencia de *Marble Madness*.



4. Kong Strikes Back

(C64/Spectrum, 1984)

El no va más: se apropia del nombre *Donkey Kong* y lo utiliza en una imitación barata de *Mr. Do's Wild Ride*.



5. Mr Wimpy

(C64/Spectrum, 1984)

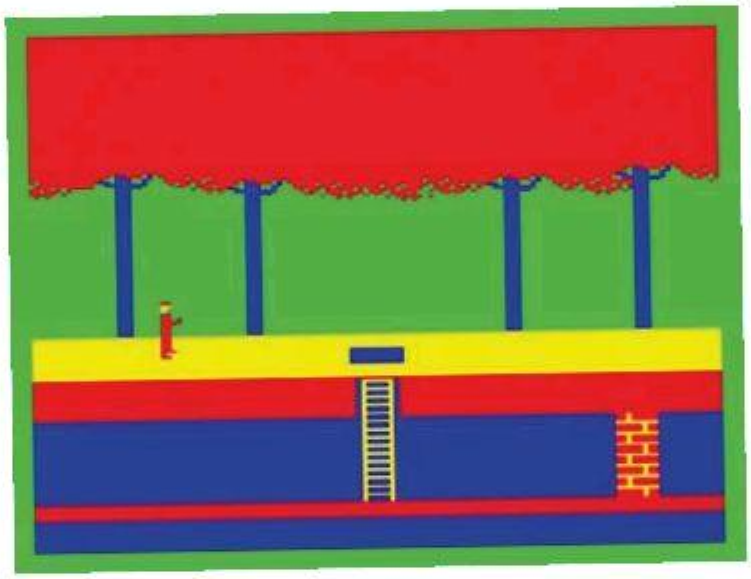
El primer intento de acercamiento a la autoría. El juego sigue siendo un plagio, esta vez de *Burger Time*, pero al menos la marca es original.



6. Hunchback

(C64/Spectrum, 1984)

Un trabajo espléndido llevando a Quasimodo a los hogares, quizá porque Century Electronics supervisaba todo el proceso sin mirar mucho atrás.

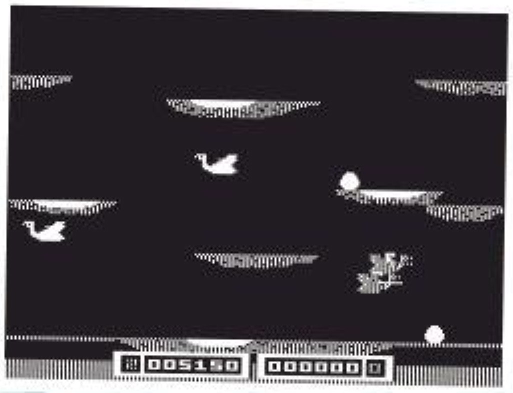


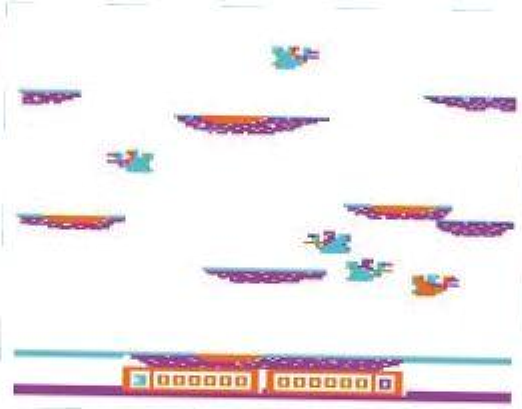
CUTHBERT IN THE JUNGLE

■ (1984, Microdeal para Dragon 32/C64)

Más descarado aún es robar un puñado de juegos de otra gente y lanzarlos como tu serie, al tiempo que los conviertes en una mascota para tu compañía y/o plataforma. Microdeal se había apropiado de *Space Panic* (*Cuthbert Goes Digging*) y *Amidar* (*Cuthbert Goes Walkabout*) para Dragon cuando ejecutó su robo más flagrante, copiar *Pitfall!* de Activision, para Atari VCS, y venderlo como la última aventura de Cuthbert.

Incluso tuvieron el descaro de versionar varios juegos *Cuthbert* para C64, en cuyo mercado una versión oficial de *Pitfall!* publicada ese mismo año tuvo que luchar duramente por hacerse un hueco frente a los usurpadores.





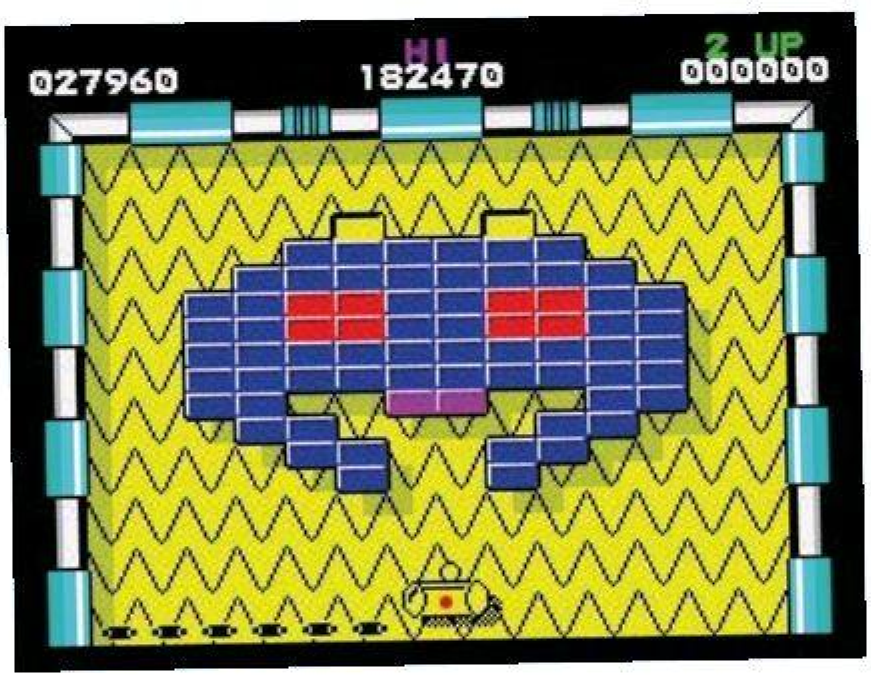
BUZZARD BAIT

■ (1984, Microdeal para Dragon 32)

Microdeal ejecutó una virtuosa exhibición final de desvergüenza a finales de ese mismo año. *Buzzard Bait* era una copia excelente de *Joust*, de Williams Electronics, y estaba tan orgullosa de lo bien que habían plagiado el juego que lo lanzó al doble del precio habitual, por el coste del dispositivo anticopia suministrado, que se conectaba en el puerto del segundo joystick, y sin el cual el juego no funcionaba.

Hay que tener sangre fría para dar ofendidas lecciones de moral a unos piratas por intentar hacer lo mismo que tú estás flagrantemente haciendo a la vez a otra persona (y los piratas domésticos tampoco hacían mucho dinero). Sobra decir que este episodio del dispositivo no resultó muy popular. Tras *Buzzard Bait*, la compañía se apartó de los clones de recreativas y empezó a centrarse en juegos más originales, como el maravilloso *Time Bandit*, inspirado en *Tutankham*, pero que fue mucho más allá, hasta convertirse en uno de los mejores juegos de los que **Retro Gamer** ha hablado (¡jejem!).

> "hay que tener sangre fría para dar lecciones de moral a unos piratas por hacer lo mismo que tú estás haciendo"



WIPE OUT

■ (1987, KB.RAM para Spectrum)

A medida que la industria maduraba y las compañías empezaban a proteger su propiedad intelectual, algunos desarrolladores se alejaron de sus clones más flagrantes. Una de esas víctimas fue *Wipe Out*, que nunca tuvo un estreno comercial oficial en su forma original. Con el tiempo se transformó en el juego más conocido como *Batty*, que debutó como casete de regalo en Your Sinclair y luego recibió un lanzamiento de más presupuesto. Pero esta primera versión era un plagio más directo de *Arkanoid* –la actualización de Taito de *Breakout* en 1986–, con diseños tan parejos a los del arcade como la resolución de Spectrum permitió.

Equipado con un nuevo set de niveles originales y ajustes de jugabilidad, *Batty* se convirtió en un amado baluarte de Spectrum y disfrutó también de una conversión a C64 radicalmente diferente. Para entonces, sin embargo, las licencias oficiales ya estaban dominando las listas de ventas y la ofensiva de los clones se tambaleaba, con sus fuerzas diezmadas, avanzando hacia su inevitable derrota.



» LA IMAGEN

Bank Panic

MOSTRANDO LAS VENTAJAS DE LA BANCA ONLINE DESDE 1984

» ARCADE
» SANRITSU DENKI/SEGA
» 1984

Descubrimos por primera vez *Bank Panic* en un Spectrum, aunque entonces lo jugamos bajo el título mucho más explicativo de *West Bank* con el cual fue comercializado en 1985 por Dinamic Software... ¿Para qué pagar por una licencia cuando puedes publicar el mismo juego con otro nombre? Una conversión fantástica, de cualquier modo, que capturó toda la esencia de una de las recreativas más adictivas jamás creadas.

Como sheriff de un pueblucho del lejano oeste, deberemos evitar que los bandidos atraquen el banco local mientras tenemos cuidado de no disparar contra los clientes que vienen a ingresar su dinerazo. Aunque el aparentemente claro punto de vista mostrado invite a buscar una pistola de luz amarrada al mueble de la recreativa, pronto la mecánica de *Bank Panic* revelará su verdadera naturaleza: en realidad no estamos ante un auténtico juego de disparos, sino frente a uno que premiará nuestra rapidez de respuesta si pulsamos el botón correcto en cada caso y situación.

Ante nosotros se desplegarán doce puertas (aunque solo podremos visualizar tres cada vez, moviendo la palanca habilitada para tal efecto), vía las cuales accederán tanto ladrones como clientes. Nuestra labor será abatir al amante de lo ajeno y facilitar el acceso al acaudalado parroquiano, aunque las cosas no resultarán tan fáciles como pintamos para el esforzado defensor de la ley en cuyas botas nos meteremos: de cuando en cuanto aparecerán pistoleros detrás de los honrados ciudadanos, adinerados maniatados que no podrán rascarse el bolsillo hasta que no sean liberados (a disparo limpio, claro) de sus ataduras, o alegres mozalbetes que sujetarán las codiciadas sacas de dólares sobre su cabeza... Bajo cimbreantes torres de Stetson.

A la finalización de cada fase las tres puertas se abrirán de par en par, mostrando a la ciudadanía en pleno aplaudiendo a rabiar y dispuesta a premiarnos por nuestra labor: obtendremos más o menos puntos según condicionantes como el dinero ingresado o el tiempo que nos haya sobrado para completar nuestra misión. "I'm a poor lonesome cowboy..." *


5

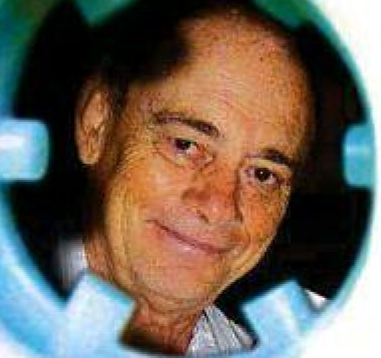
ERBE Software

– PRESENTA –

Paco Pastor

"Yo soy una persona que siempre he tratado de disfrutar con lo que hago. Cuando una cosa me deja de apasionar, lo dejo".

Son palabras de Paco Pastor, legendario co-fundador (junto a Andrew Bagney) en 1984 de la mítica compañía distribuidora y desarrolladora Erbe Software, y responsable directo del arranque definitivo en los años ochenta de la industria del software español. Repasamos en esta entrevista su provechosa vida y abundantes milagros.



RETRO GAMER: Empecemos por el principio: Paco, ¿de dónde viene el nombre "Erbe"?

PACO PASTOR: Cuando empezamos allá por 1984, España estaba en el mercado común. Se necesitaban licencias de importación, y eso era complicadísimo. Los padres de Peter Bagney, que era uno de los socios, tenían una empresa de importación que estaba inactiva y que se llamaba Erbe: eran las iniciales de Elizabeth, Richard, Bagney y España. Es decir, los nombres de la madre, el padre, y el apellido de Peter.

RG: ¿Y cómo te lanzas a la gran aventura de los videojuegos?

PP: Como usuario; vi a los sobrinos de unos amigos que, estando de vacaciones, llevaron un Commodore, un VIC-20. Era un aparato, que era la primera vez que lo veía. Vi que lo enchufaban a la televisión, y empezaban a decir POKE... nosequé... eeeh... ¡Hasta se me ha olvidado el BASIC! (*risas*). Y con unas historias, de repente en la pantalla aparecían círculos de colores, rayas, hacían dibujos... me quedé flipado. Esto era en el año 83, creo; estuve hablando con ellos, me explicaron lo que era, y en cuanto llegué a Madrid empecé a interesarme por el tema.

Me gustó más el Spectrum, y me compré uno. Empecé a jugar, a aprender BASIC, y de repente descubrí –yo entonces estaba en el mundo de la industria discográfica, y viajaba a Londres

"Me gustó mas el Spectrum, y me compré uno"

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICEN
Fabrica... España ... Discos CBS, S.

con cierta frecuencia- que los juegos en España eran carísimos, y además eran unas presentaciones absolutamente cutres. Vi los originales allí, esas cajas que hacía Ultimate, esas presentaciones del *Psytron* de Beyond... Unos juegos espectaculares. Y me dije: aquí, alguien está haciendo las cosas muy mal. Entonces, decidí importar unos juegos y empezar a distribuirlos en España.

RG: De hecho, se podría considerar perfectamente que lo que vendían en tiendas en España eran copias piratas.

Absolutamente, ¡es que nadie conocía el producto! Cuando pasan estas cosas, siempre hay gente que dice: "aquí se puede ganar dinero". Y lo hacen por aquello tan nuestro de "dar el zapatazo", o sea, intentar ganar mucho dinero en poco tiempo. Efectivamente, en el Corte Inglés y en todas las grandes superficies y tiendas, estaban vendiendo a un precio desorbitado estuches de casete con una fotocopia en blanco y negro; el título, y ya está. Además se anunciaba; tengo todavía revistas ZX publicitando el producto totalmente pirata. En aquella época ni se sabía lo que era la piratería, ni en esto, ni en nada, porque aún no había empezado el concepto, pero estaba por todos lados. No había producto original.

RG: ¿A ti te gustaba jugar, o simplemente viste una oportunidad de negocio con el tema de los videojuegos y por eso te lanzaste?

PP: ¡Era jugón! Ya tuve un Atari, pero también una consola que en España no funcionó y era extraordinaria, que era la Coleco, del mismo fabricante que hizo y ganó muchísimo dinero con unas muñecas muy feas que vendieron una burrada, las Muñecas Repollo. Fabricaron esta consola, la Coleco, y tenían unos juegos muy majos. Y yo era un jugón; vamos, que el rey del *Pac-Man* era yo (*risas*). No, en serio: yo metía una moneda en un bar que había enfrente de casa, y hacía cola. Hasta el mismo dueño del bar decía: "¡joder, tío!".

RG: Yo creo que tan importante fue la decisión que tomaste de bajar el precio del software a 875 pesetas, como la de empezar a fabricarlo en España.

PP: Si no, no se hubiera podido bajar el precio; los aranceles de importación que

"De repente en la pantalla aparecian círculos de colores, rayas... Me quéde flipado"

"la piratería estaba por todos los lados. No había producto original"



"Esas cajas que hacía Ultimate, esas presentaciones del Psytron de Beyond… Unos juegos espectaculares"

“¡Yo era jugón! El rey del Pac-Man era yo”

tenían entonces los videojuegos hacían absolutamente inviable poder bajar su precio. Todo formó parte de un todo, en el que todo costó mucho trabajo. Porque en principio, convencer a fabricantes de aquella época como David Ward, Colin Stokes y Jon Woods de Ocean de que nos cedieran la fabricación aquí era complicado. Vieron primero que en Erbe éramos unos tipos honestos, pero para ellos el mercado español no existía: eran conscientes de toda la piratería, de todas las copias que se habían hecho aquí. Yo les decía que era consciente de que "negociar con España, era negociar con el diablo"...

El caso es que tenían un concepto malísimo de España. Y a base de ganarnos su confianza, de hacerles ver que distribuíamos, que anunciábamos, que cuando ellos venían aquí veían el producto, les convenció. Está, además, el hecho de fabricar: me serví de mis contactos en CBS, que CBS tenía aquí la fábrica, y les dije: "mirad, nosotros no vamos a tocar los másters. Vosotros los mandáis directamente a CBS acompañado del pedido de fabricación, y el pedido lo pasáis vosotros. Nosotros os diremos: "necesitamos fabricar 3.000 unidades". Pasáis el pedido a CBS, nosotros lo recogemos y se lo pagamos a CBS". Es decir, estaban todas las garantías de que no iba a haber duplicaciones paralelas, ni nada de nada. Como te digo, fue parte de un todo; el hecho de fabricar aquí nos ayudó, claro. Eso, y bajarles el royalty de dos libras a 50 centavos. Todo eso ayudó.

RG: ¿Piensas que funcionaría hoy día la medida de bajar el precio del software? Tú lo bajaste de 2.000 a 875 pesetas, imagina que dejamos en 25 los 70 euros que actualmente cuesta un juego.

PP: A 25 euros no, tendrías que bajarlo bastante más.



Desconozco el tema del videojuego actual, qué porcentaje de las ventas se hacen en formato físico y qué porcentaje de bajadas legales de la red. En la música, hoy en día el formato CD ha quedado anacrónico, ahora es MP3 bajado de internet. No sé en el videojuego, desconozco si el formato físico sigue vendiéndose o si sigue siendo importante en las ventas. Si es como en el mundo de la música, no se trata de bajar de 70 a 25 euros, se trata de bajar de 70 a 2 euros. Y que pudiera bajarse de internet: un videojuego lo cuelgas, y tu posibilidad de venta no es Estados Unidos, es todo el mundo. La globalización es muy buena, lo que pasa es que hay que saber utilizarla.

Desde luego, en España, en el caso de Erbe, cuando bajamos los precios, joder, la gente reaccionó, no bien: acojonantemente bien. ¡De puta madre! (*risas*). Fue una reacción brutal: pasamos de vender 100 a vender 10.000, 20.000, 30.000; eran cantidades brutales.

RG: ¿Recuerdas cifras concretas? ¿Cuánto se vendía antes de la bajada de precios, y cuánto después?

PP: Si hablamos de productos de éxito, por ejemplo, un *Decathlon*, es impresionante: vendíamos 1000 unidades. El equivalente al *Decathlon* tras la bajada de precios, que sería por ejemplo, el *Kung-Fu Master*, vendimos en los tres formatos cerca de 100.000 unidades. 30.000 unidades solo en

“De Decathlon, es impresionante: vendíamos 1000 uds...”



NO en ERBE, no estamos locos,

...y por eso hemos comprendido que teníais razón; los (buenos) juegos de ordenador eran muy caros.

Spectrum. El MSX en España era un mercado genial, porque nadie fabricaba para MSX en Europa. Vamos, nadie fabricaba fuera de Japón; en Europa el MSX no tuvo ningún éxito, y aquí sin embargo los ordenadores MSX se vendieron muy bien porque los fabricantes, los distribuidores de hardware eran muy potentes: Philips, Sony... Las conversiones que hacíamos de MSX se vendían como churros. Pero vamos: fue pasar de 1000, a 30.000, a 60.000 unidades. Impresionante.

RG: Tengo entendido que tú en las consolas, al principio, no creías para nada.

PP: Nada. Ni yo, ni nadie. No creíamos en ellas, precisamente, porque ya sabíamos que un cartucho costaría entonces del orden de las 3.000 o 4.000 pesetas, mientras que en un Spectrum el juego te costaba 800 pesetas en cinta. Yo no creía para nada en los cartuchos, y de hecho, se fueron a hacer puñetas...

RG: Creo que incluso te tuvo que convencer Nick Alexander...

PP: ¡Sí! Eso fue genial. Sega estaba intentando entrar en el mercado, y Richard Branson, que era un cerebro, cogió la distribución de estas consolas para toda Europa. Nick Alexander, que venía del mundo del disco y estaba en Virgin Records, y era uno de los brazos derechos de Richard Branson, se puso al frente de esta división: de Virgin Records pasó a Virgin Games. Hacíamos unos encuentros, unos Computer Arena que llamábamos nosotros, cada año en un sitio. Y ese año tocó en Palma de Mallorca; nosotros éramos los anfitriones. Nick Alexander se sentó a mi lado en la cena y me empezó a hablar del tema de los cartuchos, y yo le expresé lo que pensaba: que era muy difícil, que no lo veía. Me acuerdo que me dijo: "mañana tengo una presentación. Me gustaría que vinieras".

Y fui. Nick Alexander hacía fácil lo difícil... El tipo me convenció de que las consolas estaban desarrolladas para el videojuego; que si los gráficos, los colores, los movimientos... ¡Y estábamos hablando en aquel momento de la Master System! Total, que le dije: "vamos a hacer la prueba". Y entonces es cuando nace Sega España, con esta historia de Nick Alexander y cómo me convenció.

RG: Quería preguntarte, precisamente, por esa transición. Si no quieres no me contestes, porque creo que no lo pasaste bien cuando tú intentas convencer a Andrew Bagney, y este no se deja convencer.

PP: La historia tiene un final feliz, pero la transición fue muy dura. No porque Andy no lo viera. El problema es que cuando yo hablé con Nick, en aquella época yo ya había dejado de ser socio por una disparidad de criterio. Lo que suele pasar entre socios: uno tiene una visión de por dónde hay que ir, y el otro la tiene por otro

> **"No creíamos en las consolas; ni yo, ni nadie"**

> **"...Fue una reacción brutal: pasamos a vender 30.000, 60.000..."**









lado. Yo llegué a un acuerdo con la familia Bagney porque éramos dos socios, por decirlo así: la familia Bagney por un lado, que eran Peter, Andy, la madre y una hermana, y por otra parte yo. Nos dividíamos al 50 %. Yo llegué a un acuerdo con la familia, les dije: "si queréis, os compro vuestra parte por X, y si no queréis, os vendo mi parte por X menos 2". Ellos decidieron comprarme mi parte, pero me pidieron que siguiera como empleado de la compañía durante dos o tres años. Y así se hizo.

Cuando llego al acuerdo con Nick, lo que se crea no es Sega España, sino Virgin Mastertronic España. Todavía no es Sega como empresa, no estaba establecida. Era todo a través de Virgin, a través de Richard Branson. Entonces, se crea esa empresa y yo paso a ser el director general. A su vez, Virgin Mastertronic España firma un contrato de distribución en exclusiva con Erbe. Y yo renuncio a ser empleado de Erbe, porque paso a ser empleado de Virgin Mastertronic España. A partir de ese momento, en las cláusulas del contrato que firmamos entre Virgin Mastertronic y Erbe Software, al ser un contrato de distribución exclusiva de los cartuchos Sega, Erbe se obliga a no distribuir ni cartuchos, ni consolas de cualquier otro fabricante. Ese es el acuerdo.

Y en las navidades de ese año, salta la bomba: Amstrad -que entonces era la gran potencia en Europa, con José Luis Domínguez al frente-, va a lanzar una consola de videojuegos. Y Ocean, David Ward y Jon Woods que eran íntimos amigos nuestros, van a desarrollar cartuchos para Amstrad. Ahí Erbe piensa que Sega tiene la batalla perdida y que Amstrad es el caballo ganador. Y entonces deciden apostar por Amstrad... teniendo el contrato nuestro. Ahí, lógicamente, se genera el cisma. Por una parte yo entiendo la postura de Andy pero por otro lado, como director general de Virgin, me siento absolutamente traicionado.

Finalmente, lo que ocurre es que aquella consola de Amstrad no funciona. Al no funcionar, la postura en la que se queda Erbe es muy compleja; porque Sega había funcionado más, ellos estaban distribuyendo las dos cosas, pero lógicamente había un *breach of contract*, es decir, un rompimiento del contrato, y entonces ellos iban a perder la distribución y toda la empresa se iba a quedar, con perdón, con el culo al aire. A partir de ahí, Andy reconduce conmigo la situación y yo a su vez convenzo a Nick Alexander, de Virgin Mastertronic, para que no se rompa ese contrato y se siga adelante. Nick me dice: "Bueno. Es tu responsabilidad". Pero... me acuerdo de aquella frase: "dormir con un león".

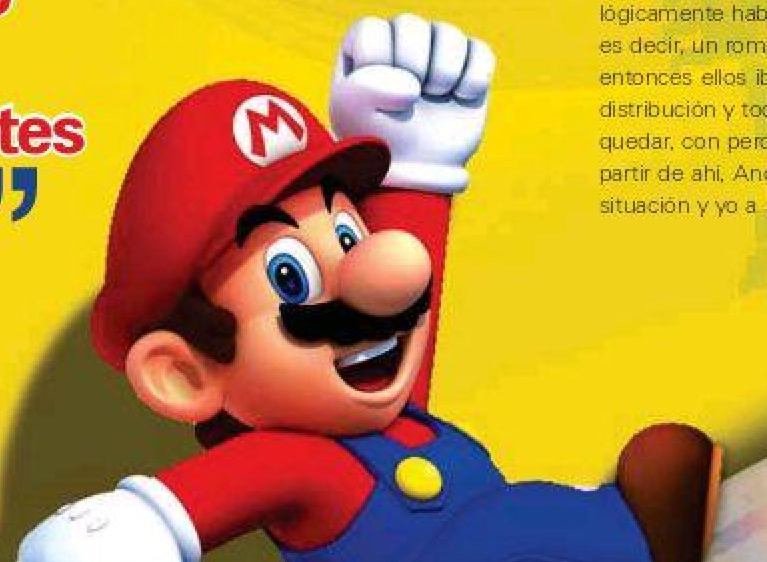
A Andy aquello personalmente le afectó mucho y estuvo siempre buscando la alternativa a Sega. Y la alternativa a Sega vino con el acuerdo con Nintendo, que se hizo a espaldas nuestras y de la noche a la mañana. Eso ya es otra historia muy larga, pero esa fue la transición.

RG: La consecuencia de esto es que termináis, tú por un lado defendiendo Sega, y...

PP: ...Y él por otro lado defendiendo a Nintendo. Efectivamente. Y al principio es una guerra sucia. MUY sucia. Y es que hay que tener en cuenta que en aquella época, solo había DOS contendientes en España: Sega y Nintendo. Tú sabes que si consigues ganar un 3 % de cuota de mercado, a quien se lo estás quitando tiene cara y ojos, porque le conoces. Era una competencia a cara de perro.

Y en los últimos años empezó otra guerra: esto es otra historia, la guerra de los jugueteros contra el mundo del videojuego. Quebró Famosa, los de las muñecas, y empezó una campaña de los jugueteros contra el videojuego terrible. Apareció aquel dibujo del brazo de un niño y una jeringa con un Mario y un Sonic, como inyectándoselo en vena; como la heroína, la adicción al máximo. Aquello fue terrible. O Nieves Herrero en un programa que tenía, justo en navidades, que sacan a un niño... que el niño era directamente subnormal. Decían que había robado dinero a sus padres, que era un ludópata, y le echaban las

"Fue una guerra sucia, porque solo había dos contendientes en España"





culpas al videojuego. Fue terrible. Y ahí ya recuperamos de alguna forma la unión frente al enemigo común, que era el ataque que estábamos recibiendo. Esos fueron ya los últimos tiempos… Al poco tiempo murió Andy, y fue un palo muy gordo.

RG: ¿Qué opinas del Mega-CD?

PP: El Mega-CD fue el principio de la decadencia de Sega. Y pudo haber sido la gran bomba del mundo del videojuego, y por un problema de precios, y de cortedad… nada. Se hicieron muchas cosas mal.

> **"Mega Drive no se debió abandonar de una forma tan drástica"**

RG: Quisieron que Mega-CD fuera entonces lo que quieren que sean ahora las consolas actuales: un centro de entretenimiento doméstico que sirva para todo, más que una máquina de juegos.

PP: ¡Eso era el Mega-CD! Se hicieron muchas cosas mal. Yo recuerdo una frase que le dije a Hayao Nakayama, entonces director ejecutivo de Sega: "hay que pensar no solo en lo que la tecnología puede conseguir, sino en lo que el bolsillo puede alcanzar". Muchas veces se vuelven locos: empiezan a desarrollar, a desarrollar. Muy bien. Pero, ¿se lo puede comprar una familia media? Porque el éxito está ahí. Se cometen muchos errores de ese tipo. Además, Sega tuvo la poca vista de que cuando lanzaba un producto, mataba el otro. La Mega Drive fue un producto que no se debió abandonar de una forma tan drástica; cortaron toda la producción de Mega Drive cuando salió el Mega-CD. Eso es traicionar al usuario.

RG: Has tomado muchas decisiones duras y difíciles. De todas ellas, ¿cuál ha sido la más arriesgada?

PP: La más arriesgada, y en la que más ilusión puse, fue en la bajada de precios. En ese momento me jugué la empresa, y además conscientemente; a los primeros que tuve que convencer fue a mis socios, a Andy y a Peter. Ellos no lo veían porque cuando decidimos bajar el precio los juegos, como empresa facturábamos razonablemente. Los juegos estaban entre mil novecientas y tres mil pesetas. De repente, bajar a 875 pesetas te obligaba a vender tres veces para facturar lo mismo. Las tiendas también me dijeron: "un producto que me va a dejar 300 pesetas de margen no me interesa". No lo vieron. Eso fue una decisión jodida. Fue por inspiración, el decir: "¡que esto va a vender por lo menos cinco veces más!". Qué coño cinco: terminamos vendiendo veinticinco veces más. ¡Todo el mundo feliz! Pero fue la decisión más compleja, la más difícil.

RG: Y ya para terminar, ¿hubo algo que te quedó por hacer en el mundo del videojuego y no hiciste, por la razón que fuera? ¿Alguna espinita clavada?

PP: Pues sí. Te he dicho antes que hay catalizadores para cosas. El Mega-CD fue el catalizador para que yo dejara la industria. Pero cabreado o desesperado, no; simplemente, ya llevaba diez años en el videojuego, y la ilusión no era la misma. Y el Mega-CD fue una oportunidad de oro que tuvo Sega para establecer en el mercado el Entertainment Center que buscaban, el centro en el que tenías todo: reproducir música, CD-ROM, videojuegos…

Solamente tenían que haber hecho dos cosas: una, poner los CDs, los juegos, mucho más baratos. Que se podía hacer porque el coste de fabricación era muchísimo más barato. Y luego haber volcado todos los videojuegos de Mega Drive en formato CD y haberlo puesto a un precio irrisorio pero ganando dinero. Ya estaba el desarrollo hecho; técnicamente se podía hacer, pero los japoneses empezaron con el miedo de que "si hacemos esto, nos cargamos los nuevos juegos que estamos desarrollando para Mega-CD". Y al final el Mega-CD se convirtió en el gran éxito que nunca fue. Esa es la espina que se me quedó clavada: convencí a mi jefe directo Nick Alexander, ¡al CEO de Europa! Y él intentó convencer a Nakayama. Y al ver que no podía me dijo: Paco, vete tú (*risas*) e intenta convencerle. Y fui, le intenté convencer y no pude.

Y por eso no seguí. Yo me metí en el videojuego porque sabes que lanzas un producto con el que la gente se va a divertir, que lo va a pasar bien con él. Por eso ahora para mí lo más gratificante es dar conciertos en directo: porque percibo el resultado de lo que hago de una forma directa.





Minority Report

Más placeres ignotos en Minority Report: vamos con el excelente e infravalorado *Zorgon's Revenge*, descubrimos el brillante *Gals Fighters* en Neo Geo Pocket y echamos un vistazo a *Mario Clash*, uno de los mejores juegos de la infausta Virtual Boy de Nintendo



ZORGON'S REVENGE

■ PLATAFORMA: ORIC-1 ■ DESARROLLADOR: JOHN SINCLAIR ■ FECHA: 1983

» ORIC-1



» [Oric] No sabemos qué es, pero si quieres el cristal hay que enfrentarse al híbrido de mono/dinosaurio.

■ ***Zorgon's Revenge*** **es un juego difícil. De hecho, es más duro que el granito envuelto en diamante, y que ha sido envuelto a su vez en una capa tocha extra de adamantium. Y aún así no podemos dejar de jugar al puñetero juego.**

Lanzado relativamente pronto en el catálogo de la Oric, es una especie de continuación del igualmente impresionante *Xenon 1* de John Sinclair. Mientras que aquel era un simple shoot'em-up (y bastante bueno, además), *Zorgon's Revenge* tenía mucha más variedad.

En primer lugar, mira qué aspecto más maravilloso (todo lo maravilloso que puede ser un juego de Oric, se entiende). Todo gracias a una animación superpulida, sprites bien definidos y gráficos espléndidos en alta resolución. Un título fantástico para el lucimiento de la máquina en su lanzamiento, e incluso ahora sigue logrando impresionar.

Aunque los gráficos eran suficientes para cautivar de forma instantánea al jugador, en realidad el factor decisivo era su desarrollo, y aunque tenía momentos asombrosamente injustos, resultaba tan absorbente que era imposible dejarlo a un lado.

Al principio se nos ofrecía la opción de elegir uno de cuatro niveles al azar, que cambiaban de posición cada vez que jugábamos. Cada uno tenía sus características, pero compartían un mismo objetivo: conseguir un cristal precioso.

Una fase está ambientada en una caverna y exige esquivar pterodáctilos, arañas gigantes y algo que podría ser un mono rojo sin pelo o un tiranosaurio que escupe láseres,

» NEO GEO POCKET COLOR



» GALS FIGHTERS

■ PLATAFORMA: NEO GEO POCKET COLOR
■ DESARROLLADOR: SNK ■ FECHA: 2000

■ **Los cruces de** licencias siempre son una buena inversión, pero esta llamativa oferta de SNK es una de las mejores. Los personajes femeninos famosos de varias franquicias clásicas de SNK que incluyen *King of Fighters*, *Last Blade*, *Psycho Soldier* y *Fatal Fury* se reúnen para una peleaza.

Aunque el combate es similar a la gran mayoría de los juegos de lucha de SNK (lo que no es malo por sí mismo), *Gals Fighters* cobra vida gracias a su encanto, gráficos monísimos y rejugabilidad. No hay muchos personajes, pero eso proporciona la oportunidad de conocerlos bien. Diversión molona.

» GAME GEAR



» BAKU BAKU ANIMAL

■ PLATAFORMA: GAME GEAR
■ DESARROLLADOR: SEGA ■ FECHA: 1996

■ **Los fans de** los puzles harían bien en intentar conseguir este título (cada vez más raro) para Game Gear. Similar a la versión para Master System, que a su vez era una versión recortada de la recreativa y el juego de Saturn, en *Baku Baku Animal* tenemos que emparejar a los animales con su comida favorita. Cuando estén saciados, desaparecerán dejando caer bloques sobre la pantalla de nuestro oponente.

El estilo es muy similar a *Tetris Attack*, y aunque la mecánica no es nada nueva, es un juego absorbente y adictivo, especialmente si encuentras un segundo cartucho para el modo multijugador.

» VIRTUAL BOY



» MARIO CLASH

■ PLATAFORMA: VIRTUAL BOY
■ DESARROLLADOR: NINTENDO ■ FECHA: 1995

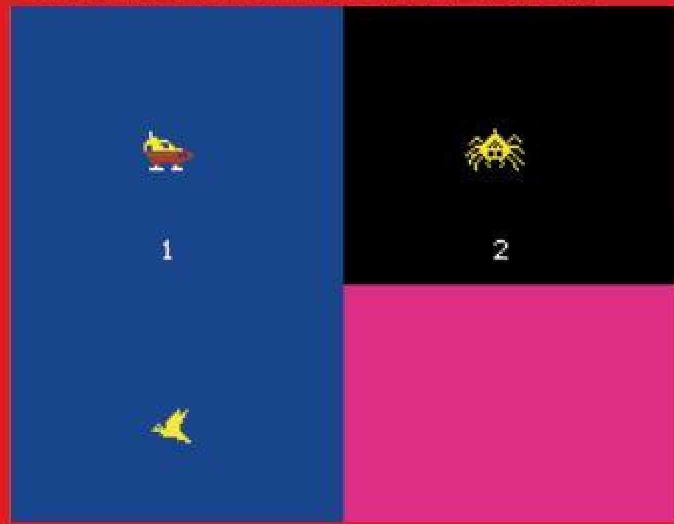
■ **Con la consola** 3DS de Nintendo disponible, nos ha parecido que era el momento de echar un vistazo a este generador 3D de jaquecas como camiones. Aunque Mario no apareció en ningún plataformas convencional de Virtual Boy (el honor se le reservó a Wario en el excelente *Wario Land*) sí que protagonizó *Mario Clash*, una actualización de su viejo arcade *Mario Bros*.

El efecto 3D es bastante convincente y entran en acción algunas mecánicas de puntuación ingeniosas. Es un poco lento y va a saltos, pero es sorprendentemente divertido de jugar.

» [Oric] A John Sinclair le deben gustar los shooters: *Zorgon's Revenge* esconde uno.



» [Oric] El azul muestra las fases terminadas, así que ya falta poco para llegar.





» SOBRE LA MÁQUINA

- Tangerine formó Oric Products International Ltd en 1983, e inmediatamente comenzó el desarrollo de Oric-1, que se lanzó posteriormente ese mismo año.
- Se estima que se vendieron más de 160.000 máquinas en el Reino Unido, lo que es una cifra impresionante, pero muy por debajo de las 350.000 previstas.

mientras en otra tenemos que esquivar el aliento de una hidra y evitar rayos láser.

Pero hay más. Otra fase está ambientada en una enorme caverna en la que caen rocas (o huevos, quién sabe) y en la que habita un pájaro gigante. Tenemos que esquivar los escombros y agarrar el pájaro. A continuación, nos lleva volando hasta el centro de la pantalla donde debemos volver a cruzar la zona de juego y evitar los obstáculos. Si lo logramos, tendremos que volver a saltar muy a lo loco hacia el pájaro de nuevo. Si no conseguimos engancharnos, nos espachurraremos contra el suelo. En la fase final, nuestra favorita, tenemos que pilotar una pequeña nave y abrimos camino a tiros hasta la victoria. Es la fase más sencilla, aunque esto podría deberse más a lo bien que se nos da el género que a un despiste con la dificultad por parte de John.

Pero éste no es el final, ya que los cristales recuperados nos transportan a otra pantalla fuera de los muros de un castillo. Esquivamos los pájaros que lanzan huevos (nunca entenderemos por qué los pájaros quieren acribillarnos con sus crías nonatas, pero en fin) para colocar un trozo del puente. Lo haremos cuatro veces para llegar a un exasperante enfrentamiento final tras los muros del castillo. Si logramos esta hazaña de dificultad imposible, nos reuniremos con nuestra amada. Ooooh...

Aunque es frustrante hasta decir basta por ciertas secciones que requieren saltos perfectos, *Zorgan's Revenge* es un juego preciso y muy agradable, y una excelente muestra de las enormes capacidades del Oric.



» [Oric] Tendremos que completar los cuatro niveles antes de conseguir llegar a la Princesa.



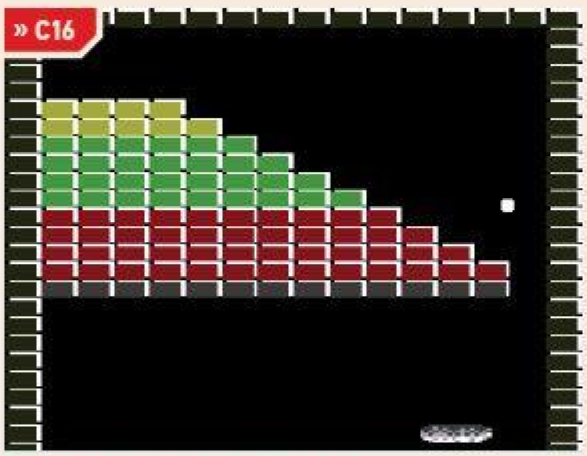
» STAR CASTLE

■ PLATAFORMA: VECTREX
■ DESARROLLADOR: CINEMATRONICS ■ FECHA: 1983

■ **Es extraño si** tenemos en cuenta su grandeza, pero *Star Castle* sólo se convirtió a Vectrex. Por suerte es una conversión muy buena, gracias a los controles y los buenos gráficos, que capturan perfectamente la belleza de la recreativa original de 1980.

El Castillo Estelar del título se encuentra en el centro de la pantalla y debemos destruir sus escudos para acabar con él. Pero los escudos se regeneran y las minas flotantes te complican la vida.

Sí, es bastante difícil, pero también increíblemente adictivo y, aparte de algunas conversiones flojas para LCD, es la única alternativa a la recreativa original.



» ARTHUR NOID

■ PLATAFORMA: C16
■ DESARROLLADOR: SHAUN SOUTHERN ■ FECHA: 1988

■ **Si algo hemos** aprendido de otros juegos es que las imitaciones de recreativas populares eran algo generalizado en los 80. En este caso, por si no lo hemos adivinado por el nombre o la pantalla, es un clon del *Arkanoid* de Taito. Y bastante bueno.

Programado por Shaun Southern, es un programa muy pulido que tiene todos los power-ups de la recreativa original, diseños de niveles extremadamente similares (a veces idénticos hasta el último ladrillo) y una capacidad adictiva asombrosa que nos hace querer jugar una y otra vez. *Arkanoid* no se lanzó para C16, así que este juego cubre ese hueco.



» ARCADIA

■ PLATAFORMA: VIC-20
■ DESARROLLADOR: IMAGINE SOFTWARE ■ FECHA: 1982

■ ***Arcadia* es uno** de esos raros ejemplos en que la versión de VIC-20 es superior a la de C64. Se juega como una mezcla entre *Galaxian* y *Space Invaders*, y es un juego de marcianitos ridículamente difícil en el que hay que derribar a oleadas de enemigos.

El riesgo y la recompensa son elevados en *Arcadia*, ya que las balas de la nave solo tienen un alcance limitado, lo que obliga a acercarse peligrosamente a los enemigos. Si a eso le sumamos que ocasionalmente hay que acelerar para superar las oleadas descendentes, se convierte en un "shooter" demencialmente difícil, pero muy satisfactorio.

No Copies ese Disquete

En otros tiempos, copiar juegos resultaba fácil. Y eso hacíamos, copiar. Cuando la industria de los videojuegos estaba en pañales, había un nivel de piratería como para agotar las existencias del lápiz de ojos de Jack Sparrow. Los márgenes de beneficio se hundían, los estudios cerraban y los legisladores se mostraban impotentes ante la horda de bucaneros. Pero algunos valientes optaron por hacerles frente. Esta es su historia…

A principios de este siglo, muchos advertían de que los MP3 y las descargas ilegales iban a acabar con la industria musical; y, durante un tiempo, parecían llevar razón. Al fin y al cabo, ¿por qué iba alguien a pagar por algo que podía obtener gratis? La mayoría de la gente ve la piratería como un delito sin víctimas. Las campañas la comparan con robar un coche o en una casa, pero la analogía no es muy acertada. Piratear un DVD o un CD se asemeja más a hacer gratis un duplicado del coche de tu colega, manteniendo intacto el original. Y si eso fuera posible, probablemente todos lo haríamos, ¿verdad?

Durante los 80 y principios de los 90, los desarrolladores se enfrentaron a un problema similar. Copiar juegos en casete, disquete y, más tarde, CD, era rápido, barato, fácil y, para la mayoría de la gente, no generaba sentimiento de culpa alguno. Los amigos se copiaban juegos entre sí y en los mercadillos se vendían recopilaciones en cintas TDK tiradas de precio. Mucha gente tenía más juegos piratas que originales. Las compañías advertían de que a menos que se hiciera algo para detener la ola de copias ilegales, el futuro de la industria de los videojuegos estaba en serio peligro.

Había que hacer algo. Los sistemas básicos de protección impedían que un usuario medio hiciese copias fácilmente, pero en tanto que los piratas





más profesionales burlaban todos los impedimentos técnicos que dificultaban la copia, los desarrolladores se volvieron cada vez más retorcidos en sus planteamientos.

Cuando aún no existía el agresivo DRM (Digital Rights Management, o Gestión Digital de Derechos) ni la verificación online, las protecciones anticopia eran primitivas e ineficaces. Recordemos uno de los primeros sistemas, muy básico y extendido, aquel en el que el juego preguntaba por la palabra que figuraba en una determinada línea del manual, en un párrafo y una página concretos. Tras varios intentos fallidos –tres, normalmente–, el juego se reiniciaba, o se bloqueaba la partida, frustrando al pirata que había copiado el juego pero no el manual.

Estas protecciones se ejecutaban por lo general al comenzar el juego, pero a veces ocurría cuando ya estaba avanzado. Por ejemplo, en el sarcástico y filocleptómano *Guild of Thieves* (Magnetic Scrolls, 1987), la protección no saltaba hasta que hubieras escrito cien instrucciones, y lo que hacía era pedirte una palabra específica del manual "para asegurarnos de que no eres un ladrón". Si errabas tres veces, el juego se bloqueaba.

Buzz Aldrin's Race Into Space (Strategic Visions/ Interplay, 1993), el exigente simulador de la carrera espacial, sólo mostraba al jugador un aviso de protección anticopia cuando se emprendían misiones específicas. Los jugadores debían introducir datos como el tiempo que habían pasado en el espacio algunos cosmonautas legendarios, información que venía en el manual. Si te equivocabas, tu aspirante a astronauta moría tras una terrible explosión de la nave durante su lanzamiento.

La estrategia de esconder el sistema anticopia hasta que el usuario ya hubiera empezado a jugar era intencionada. Los piratas, inadvertidamente, copiaban y distribuían lo que era tan solo una demo del juego, que permitía al usuario degustar un pequeño fragmento antes de bloquearse. Las compañías entendían que si los jugadores disfrutaban la muestra, lo más probable era que se rascaran el bolsillo para hacerse con una copia legal y completa.

Pero fotocopiar los manuales, incluso los relativamente voluminosos, resultaba barato y sencillo, de hecho se podían meter varias páginas en un solo folio DIN A4. La reacción no se hizo esperar: muchos juegos introdujeron sistemas de códigos de colores que no se podían reproducir en blanco y negro. Sin embargo, este método también daba problemas. *Manic Miner* (Bug-Byte, 1983) y *Jet Set Willy* (Software Projects, 1984) traían una complicada y liosa cuadrícula con ciento ochenta bloques de colores minúsculos. Al cargar, el juego te mostraba otra cuadrícula de referencia y te preguntaba por el color de un bloque determinado. En tanto que cada uno tenía menos de un milímetro de ancho, el sistema garantizaba el ataque de ira del jugador cuando todo se iba al garete después de cuatro minutos de carga.



EL MÉTODO LENSLOK

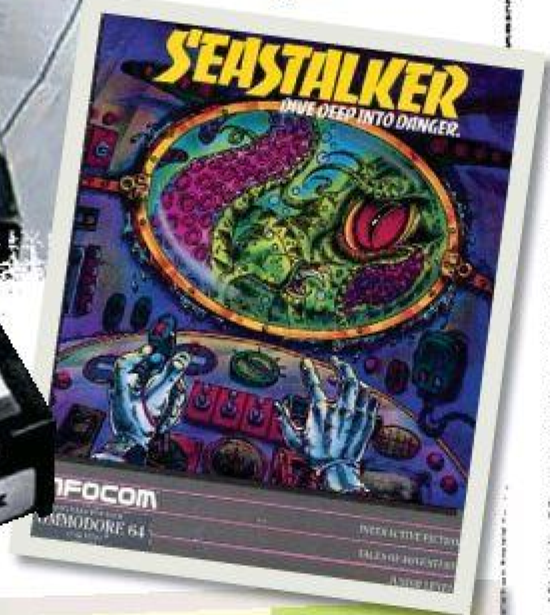
Además de ser uno de los métodos anticopia más ingeniosos, Lenslok era puñetero como él solo. Creado por el inventor John Frost, consistía en un pequeño artilugio de plástico con una lente transparente. Venía desplegado dentro de los juegos, y para usarlo había que montarlo, doblando los laterales para formar un marco que se superponía sobre la pantalla del monitor o la televisión. La lente tenía unas estrías que convertían en letras los píxeles sin sentido que aparecían en la imagen. Lenslok venía en juegos como *Elite* (Acornsoft, 1984) o *Moon Cresta* (Incentive, 1985), y en utilidades como OCP Art Studio (Rainbird, 1986), en las versiones para ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC o Atari de 8 bits. "Lenslok es extremadamente fácil de usar", afirmaba alegremente la documentación adjunta, palabras que resonaban con amarga ironía en los oídos de sus furiosos usuarios.

Y es que, en teoría, el Lenslok era fácil de usar, pero también muy cansino. La pantalla de protección –que aparecía a veces durante la carga, como en *Jewels of Darkness* (Level 9, 1986) de C64, tras teclear un determinado número de instrucciones–, consistía en una gran "H". El jugador tenía que ajustar el tamaño de la fuente con los cursores hasta que tuviera la misma anchura que el dispositivo sin plegar. A continuación había que doblarlo, dándole forma de U, con la leyenda "This side out" hacia fuera. Luego había que sostener la lente con el brazo extendido, con la base del soporte apoyada en la tele, y, con un ojo cerrado, alinear la línea central de la lente con la línea de referencia de la pantalla. ¿Lo has entendido? Felicidades.

Hecho esto, tenías que bajar ligeramente la cabeza, asegurándote de estar por lo menos a treinta



» Tenía una pinta muy futurista, pero el Lenslok terminaba siendo engorroso.





» Como cabía esperar, *Bureaucracy*, inspirado por Douglas Adams, contenía mucho papeleo.

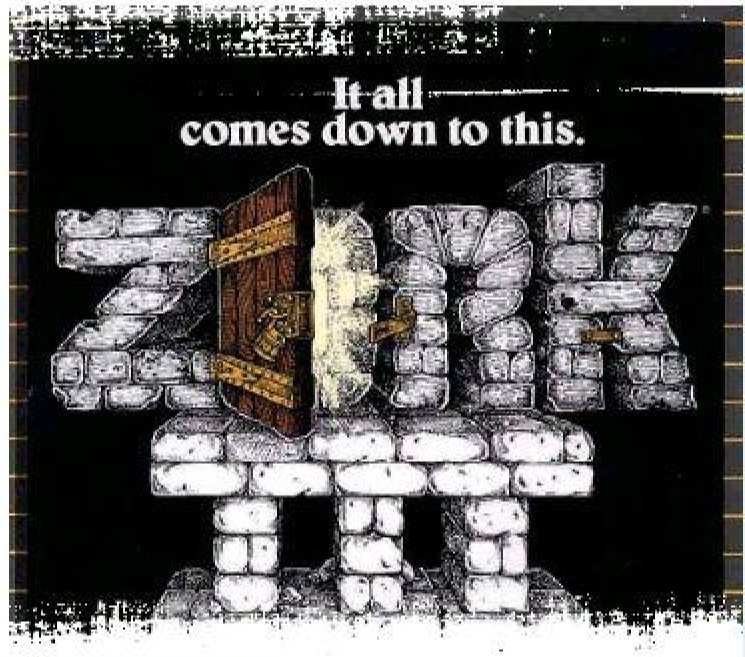
"Antes del DRM, las protecciones era ineficaces y técnicamente pobres"



No Copies ese Disquete



» [DOS] La súper-batería del Dr. Fred necesita unos cuantos ajustes…



» El Zorkmid sigue fuerte frente al yen.

Buen "Feelie"

ALGUNOS DE LOS mejores "feelies" (contenidos extra) venían en los juegos de Infocom basados en las novelas de Douglas Adams. *Bureaucracy* (Infocom, 1987), una aventura en la que una simple mudanza degenera hacia una pesadilla kafkiana de cumplimentar formularios y subidas de tensión arterial, venía con rarezas como un folleto de la revista "Popular Paranoia" titulado: "¿Es usted una persona paranoica?"

Las satíricas preguntas del formulario eran del tipo "¿Qué organización izquierdista frustró el golpe de estado tras el asesinato de John F. Kennedy, llevando así a décadas de gobierno cripto-comunista en América?" "¿Cómo conspiran los dentistas de América para destruir las mentes de nuestros hijos?" o "¿Por qué saben ELLOS tanto sobre ti?"

Bureaucracy traía también varios formularios y un folleto titulado "¡Listo para mudarte!". Además de todos estos guiños al clásico humor de Adams, entre los papelotes había información de vital importancia para evitar morir de un aneurisma producto del estrés a medida que avanzabas en el juego. Infocom argumentaba que sólo el hecho de poseer todos estos extras debía animar a los jugadores a comprar el original.

centímetros de la lente, hasta que las letras "OK" se hicieran visibles en una especie de visor. Por último, asegurándote de no mover un milímetro el soporte de la lente, tenías que pulsar la barra espaciadora con tu mano libre. Si todo iba bien, una clave de dos letras aparecía en el visor. La tecleabas y, ¡por fin!, lo habías conseguido.



Y lo de menos era que alguien que compraba un juego original tuviera que hacer tal cantidad de monerías sólo para usar algo que había pagado; o que los juegos no sólo resetearan el ordenador al equivocarte tecleando, sino también si tardabas mucho en introducir la clave; o que muchos usuarios encontraran Lenslok tan complicado que renunciaran a jugar. Lo peor de todo era que, en muchos casos, Lenslok NO FUNCIONABA. Las televisiones muy grandes o muy pequeñas hacían que el soporte de la lente resultase inútil, ya que la "H" mostrada en pantalla no se podía expandir o encoger lo suficiente como para permitir que la clave se mostrara correctamente. Y lo más indignante: con la versión de *Elite* para Spectrum se distribuyeron quinientas unidades defectuosas de Lenslok que impedían decodificar correctamente las letras de la pantalla.

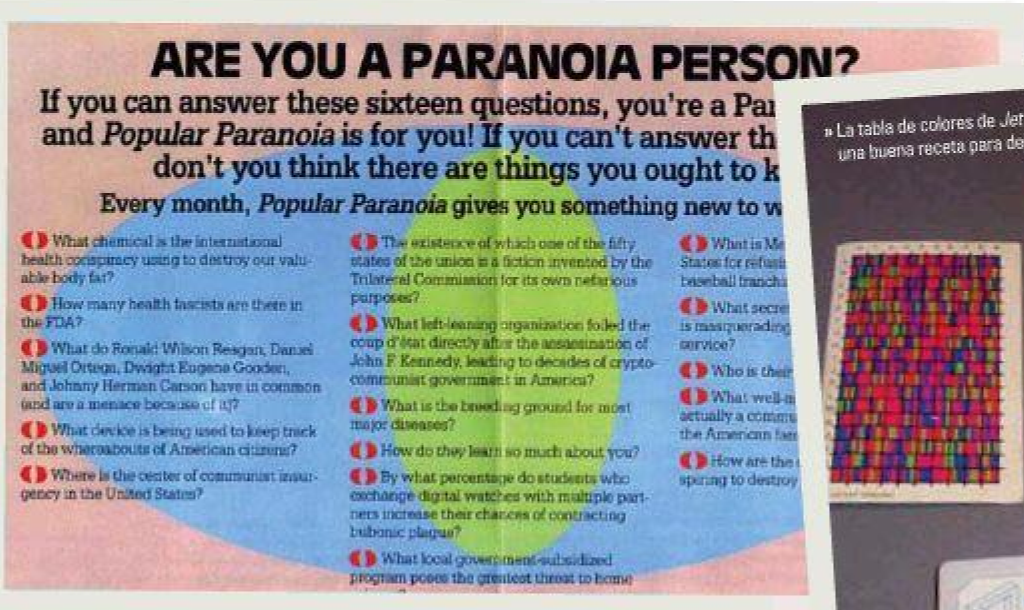
Aunque fue recibido con entusiasmo por unas compañías desesperadas por hallar la manera de frenar el pirateo, Lenslok resultó difícil de manejar y poco fiable. Lo que parecía una solución elegante terminó haciendo más mal que bien; más o menos como el robot ED-209 de RoboCop.

¿Y CÓMO SOSTENEMOS LA FICCIÓN?

Otro problema de las medidas de seguridad tipo Lenslok, o de exigir al usuario que encontrara una palabra en el manual, es que hundían la atmósfera del juego. Los diseñadores de juegos quieren construir un universo de ficción en el que los jugadores puedan perderse, y detener la acción para decir "Hola. Por favor, interrumpa la diversión para proporcionarnos una clave del manual, para que así podamos cerciorarnos de que no se lo ha comprado a ese tío chungo del mercadillo" es algo que estropea bastante la inmersión del usuario. Así que muchos desarrolladores hicieron un pequeño esfuerzo por integrar las medidas de seguridad en sus mundos imaginarios.

Inherit the Earth: The Quest for the Orb (The Dreamers Guild, 1994) es una aventura de point-and-click en la que controlas a Rif, un zorro antropomórfico que vive en un mundo con un nivel tecnológico medieval y del que los humanos han desaparecido misteriosamente. Su viaje le lleva a unas catacumbas llenas de libros y gobernadas por ratas, depositarias de un conocimiento milenario. Estas recuerdan a los humanos por qué fueron las primeras criaturas a las que, gracias a la experimentación, se dotó de capacidad para hablar.

Tras colarse en las catacumbas distrayendo al vigilante y poniéndose una capucha de rata, Rif se detiene en varios puntos de las galerías. Allí, una rata le confunde con un colega archivero y le hace una rápida pregunta sobre la historia de las tribus de su mundo. El jugador debe buscar el pasaje correspondiente en el manual y escribir la respuesta correcta. Tres respuestas incorrectas y

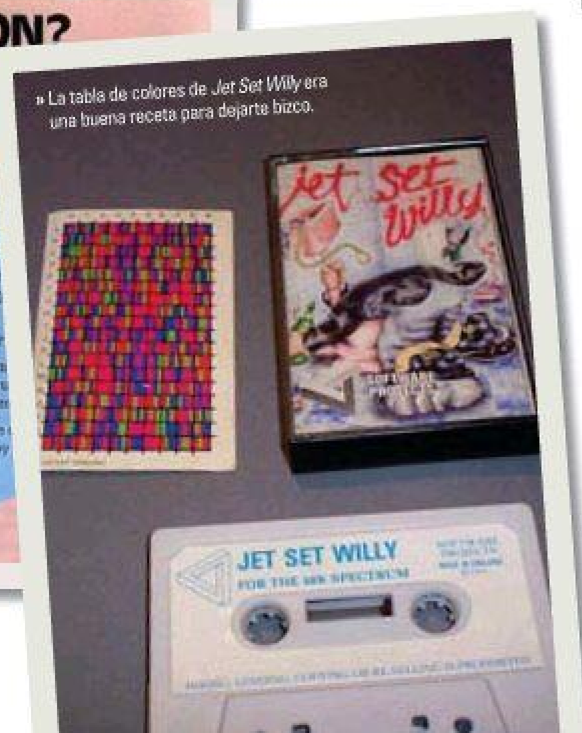


ARE YOU A PARANOIA PERSON?

If you can answer these sixteen questions, you're a Par… and *Popular Paranoia* is for you! If you can't answer th… don't you think there are things you ought to k…

Every month, *Popular Paranoia* gives you something new to w…

- What chemical is the international health conspiracy using to destroy our valuable body fat?
- How many health fascists are there in the FDA?
- What do Ronald Wilson Reagan, Daniel Miguel Ortega, Dwight Eugene Gooden, and Johnny Herman Carson have in common (and are a menace because of it)?
- What device is being used to keep track of the whereabouts of American citizens?
- Where is the center of communist insurgency in the United States?
- The existence of which one of the fifty states of the union is a fiction invented by the Trilateral Commission for its own nefarious purposes?
- What left-leaning organization foiled the coup d'état directly after the assassination of John F. Kennedy, leading to decades of crypto-communist government in America?
- What is the breeding ground for most major diseases?
- How do they learn so much about you?
- By what percentage do students who exchange digital watches with multiple partners increase their chances of contracting bubonic plague?
- What local government-subsidized program poses the greatest threat to home…
- What is Me… States for refusi… baseball franchi…
- What secre… is masquerading… service?
- Who is their…
- What well-… actually a commu… the American fam…
- How are the… spring to destroy…



» La tabla de colores de *Jet Set Willy* era una buena receta para dejarte bizco.

el juego se resetea, volviendo a DOS con este escueto mensaje: "¡TE HAN DEVORADO CIENTOS DE RATAS CHILLONAS!". Encantador.

LucasArts era muy dada a este tipo de protecciones. La versión VGA inglesa de *Indiana Jones y la Última Cruzada* (1989) venía con una réplica del diario del Grial, con la historia al completo, recortes de periódicos, telegramas, páginas con manchas de café y apuntes de la investigación arqueológica. Al comienzo del juego, Walter Donovan pide a su colega Indy que le ayude a traducir una tablilla. El jugador tiene tres oportunidades para meter la clave ayudándose de la "tabla de traducción" incluida con el juego, que sólo se puede leer superponiendo una tira de plástico roja transparente. Si te equivocas al introducirla, el Dr. Jones le entrega a Walter una traducción chapucera y es expulsado del edificio.

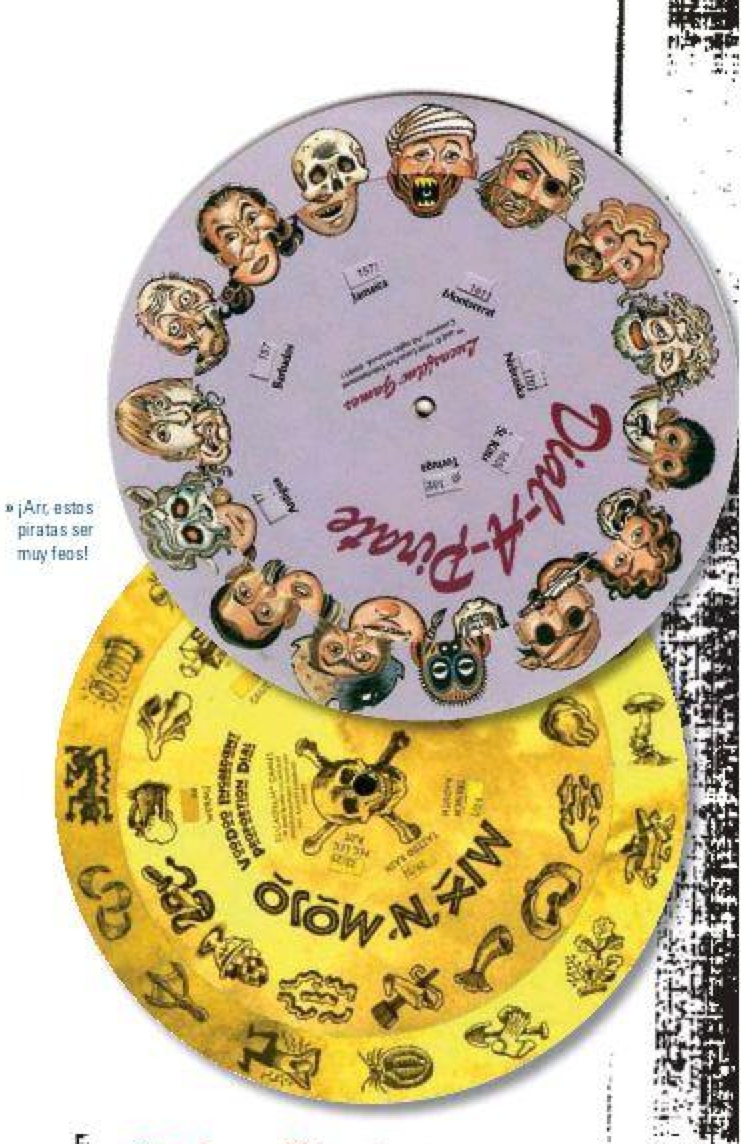
Por su parte, *Loom* (LucasArts, 1990) traía un audio-libro de treinta minutos que detallaba la historia del juego y un libro de notas ilustrado, "El Libro de los Patrones". El libro era un artefacto que procedía del mundo mágico del juego, un tomo que se entregaba a todos los aprendices del Gremio de los Tejedores. Además de servir para materializar los hechizos del héroe Bobbin Threadbare, el libro contiene una serie de notas musicales. Cuando el juego comienza, se muestra el símbolo de un gremio y el nombre de un "tejido secreto", que debes buscar y emparejar con la nota correspondiente.

Algunas versiones de *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) piden al jugador que introduzca claves y números de teléfono tomados del manual, y lo mismo sucede con la protección de *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), que también está oculta en el juego. Tras liberar por error al megalómano Tentáculo Púrpura y enviar por error a sus amigos Hoagie y Laverne al pasado y al futuro, respectivamente, Bernard debe ayudar al Dr. Fred a reconstruir las Cron-O-Letrinas. Pero cuando le das al científico los planos de su súper batería-ensalada, se da cuenta de que ha cometido varios fallos de cálculo. En su papel de nerd diplomado, Bernard se ofrece a ayudarle a completar el diseño, y ahí es cuando tienes que cotejar el número de patente de la esquina superior derecha de los planos con las diferentes versiones de la súper batería impresas en el manual; y hay que lograr que la batería del plano sea como la del manual añadiendo, quitando y recolocando los picatostes y vertiendo aceite y vinagre en los frascos del centro. Hazlo bien y el juego continuará. Hazlo mal y el Dr. Fred negará con la cabeza y te dirá que lo intentes otra vez… en un bucle infinito hasta que lo consigas. Podríamos pensar que sólo hace falta ir probando hasta dar con el diseño correcto, pero con cuatro trocitos de pan que pueden ponerse o quitarse y cinco niveles posibles de aceite y vinagre en las dos jarras, nos salen cuatrocientos diseños diferentes. Si existe alguien tan obstinado como para pasarse un día entero probando sin descanso el total de combinaciones, ese tío se merece jugar gratis.

> "Muchos juegos integraban la protección en sus mundos imaginarios"

Zak McKracken and the Alien Mindbenders (LucasArts, 1988) incluía un pasaporte sellado en un montón de países, y con códigos de salida para cada uno. No necesitas utilizarlos al principio del juego, cuando Zak persigue a la ardilla de dos cabezas que le va a dar una exclusiva sensacional. Sin embargo, en cuanto quieres viajar desde EE.UU. a algún destino remoto tienes que colocar cuatro símbolos (los códigos del pasaporte) en el mapa, y si fallas cinco veces, en vez de viajar a Lima, Zak termina en una "cárcel para piratas". A diferencia de otras cárceles del juego, no hay manera de escapar de esta; una gran bandera pirata cuelga de la pared de la oficina del carcelero, que suelta a Zak y al jugador un discurso sobre lo nefasto que es el pirateo.

Una de las innovaciones más celebradas en el ámbito de las protecciones integradas en el propio juego fueron los "feelies" de Infocom. Las aventuras conversacionales de esta compañía venían con un montón



» ¡Arr, estos piratas ser muy feos!

Todos Piratas

QUIZÁ UNO DE LOS elementos anticopia más famosos de la historia sea la rueda de claves de *Monkey Island* (LucasArts, 1990), la célebre Dial-A-Pirate (Marca-Un-Pirata en la edición española). Estaba decorada con una variopinta sucesión de bucaneros, con sus caras partidas en dos. Girando la rueda a derecha o izquierda se mezclaban sus jetas y creaban rostros nuevos de lo más bizarro.

Tras la carga, aparecía un mensaje: "¡ESPERA! Antes de comenzar… vamos a hacer una rápida prueba de Historia". A continuación, se mostraba la cara de un pirata y te preguntaban: "¿Cuándo colgaron a este pirata en Antigua?" o "¿Cuándo colgaron a este pirata en Jamaica?" Una vez identificabas al finado girando la rueda, aparecía la respuesta en la casilla de la isla correspondiente (Barbados, Jamaica, Antigua, Tortuga…) del círculo interior.

Monkey Island 2 (LucasArts, 1991) siguió por el mismo camino con el llamado "Lame-O Copy Protection". La pantalla inicial te mostraba una receta vudú al azar, por ejemplo: "Receta para pata de palo podrida: Mezclar _ pies de pato con _chorritos de abrillantador para pata de palo. Mezclar bien". Girando la rueda hasta encontrar la receta indicada se revelaban las cantidades de ingredientes a teclear.



» [DOS] Puede merecer la pena responder al azar algunas preguntas...



No Copies ese Disquete

Al habla con Gary Bracey

El ex-director de desarrollo de Ocean Software estuvo en primera línea de batalla durante el apogeo de la piratería ochentera; contactamos con él para saber qué opina de aquello en retrospectiva.

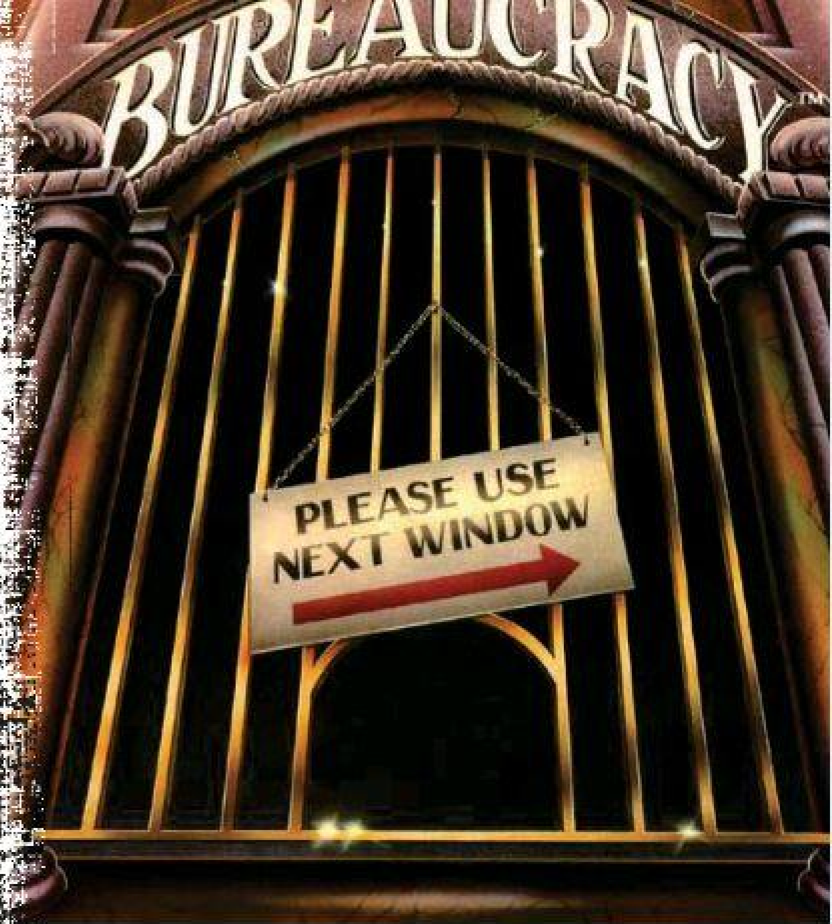


¿Cómo afectó la piratería a la industria durante tus años en Ocean?
Creo que se magnificó el daño que se decía que hacía la piratería. No me malinterpretéis, era un fenómeno muy extendido, era muy fácil copiar y distribuir casetes y disquetes de 3,5". Sin embargo, creo que la clave está en cómo cuantificar el daño que hizo a la industria, y la respuesta suele consistir en que cada copia pirata significaba una venta perdida, pero esa es una suposición absurda. No me cabe duda de que la piratería afectó a las ventas directas, pero habría que tener en cuenta que la difusión ilegal de un juego era en sí misma publicidad para el juego, que tener a un montón de gente jugando y hablando de él servía para incrementar sus ventas. El problema es que esta teoría es puramente especulativa, no hay forma de demostrarla. La cuestión que está detrás de todo es que la gente de la industria –y me incluyo– se exaltó con la idea de había individuos "robando" algo que había costado mucho trabajo a mucha gente. Es difícil argumentar que se trate de un "robo" como tal, aunque exista una infracción sobre los derechos de autor. En términos comerciales, sin embargo –y con la ventaja de poder analizarlo con la perspectiva del tiempo–, no creo que la piratería hiciese verdadero daño. Se decía que si la piratería continuaba no habría desarrollo de nuevos productos; si tal profecía hubiera sido cierta, ¡hoy no habría industria de los videojuegos!

¿Cómo eran de efectivos los diferentes métodos de protección anticopia?
Era un esfuerzo inútil, la verdad. En cuanto se anunciaba un nuevo tipo de protección, los hackers se ponían las pilas, lo tomaban como un reto, una competición por ver quien era el primero en romperla, y lo conseguían con mucha rapidez. Quizá sirvieron para dificultar las copias de "patio de colegio" de los usuarios menos avanzados, pero por lo general creo que tuvieron poco efecto.

¿Puede que los efectos perjudiciales de las protecciones pesaran más que los beneficios que aportaban?
Visto en retrospectiva, quizá sí. Ciertas técnicas de protección hacían que la carga del juego fuera más delicada, y si la calidad de tu equipo estaba por debajo de la media, te las podías ver y desear para que el juego cargara. Esto podía generar muchas devoluciones... ¡que eran un problema mayor que la piratería!

¿Se podía sacar algo bueno de la piratería?
¡Sí, hay unas películas estupendas protagonizadas por Johnny Depp! Lo cierto es que conozco a algunos ex-hackers que consiguieron buenos empleos en el negocio de los videojuegos. Muchos de los que decidieron utilizar su talento en cosas más positivas, terminaron contribuyendo con innovaciones en el campo de la programación, por ejemplo. También aprendimos que la concienciación y la educación son mucho más eficaces que las medidas físicas antipiratería como las protecciones. Los consumidores habituales ni siquiera entendían que la piratería era algo malo, así que una campaña publicitaria efectiva hubiera sido una solución mucho más beneficiosa.



"Crear métodos de protección anticopia era un esfuerzo inútil"

de regalos, como chapas, figuritas, antifaces, globos, o el "zorkmid" que venía con Zork (Infocom, 1980), una moneda acuñada que representaba la divisa del reino. Pero además, los "feelies" tenían pistas para completar los juegos, algunos con información esencial.

Por ejemplo, Zork III incluía proyecciones financieras y un comunicado de prensa de la compañía Frobozz Magic Spell. Este revelaba cuatro nuevos hechizos mágicos lanzados por la compañía, incluido "DRILBO", que "decapa la cera amarilla del suelo"; "BORCH", que "hace dormir a los insectos", y "QUELBO", que "transmuta los cocos en oro": efectos tan concretos que a saber para qué sirven...

DESCUBRIENDO LA RUEDA

Las ruedas de claves demostraron ser un método accesible y barato de saber si el jugador había comprado el juego, sin necesidad de hacerle bizquear mirando cuadrículas o bucear en un manual. Y además eran muy chulas. Cada rueda tenía unos huecos a través de los que se mostraba un texto: el jugador tenía que alinear la rueda según las indicaciones que aparecían en pantalla y luego introducir la clave.

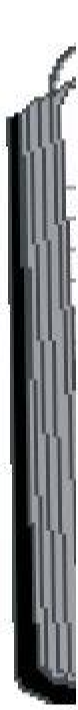
La rueda incluida en *Amnesia* (Cognetics/EA, 1986) hacía las veces de callejero de Manhattan. Neuromancer (Interplay, 1988), adaptación de la novela homónima de William Gibson, empleaba también una rueda de claves integrada en la trama. Tenías que utilizarla para acceder a terminales PAX y salir al ciberespacio; sin ella, no podías avanzar en el juego.

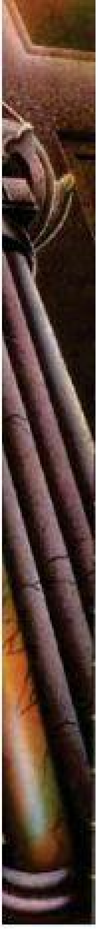
Las ruedas de claves eran vistas como un extra molón, y eso que eran más difíciles de copiar que los manuales. La única manera era desmontándolas o fotocopiándolas en todas las combinaciones posibles. Una ardua tarea, sobre todo si tenían tres discos...

HUEVOS DE PASCUA PODRIDOS

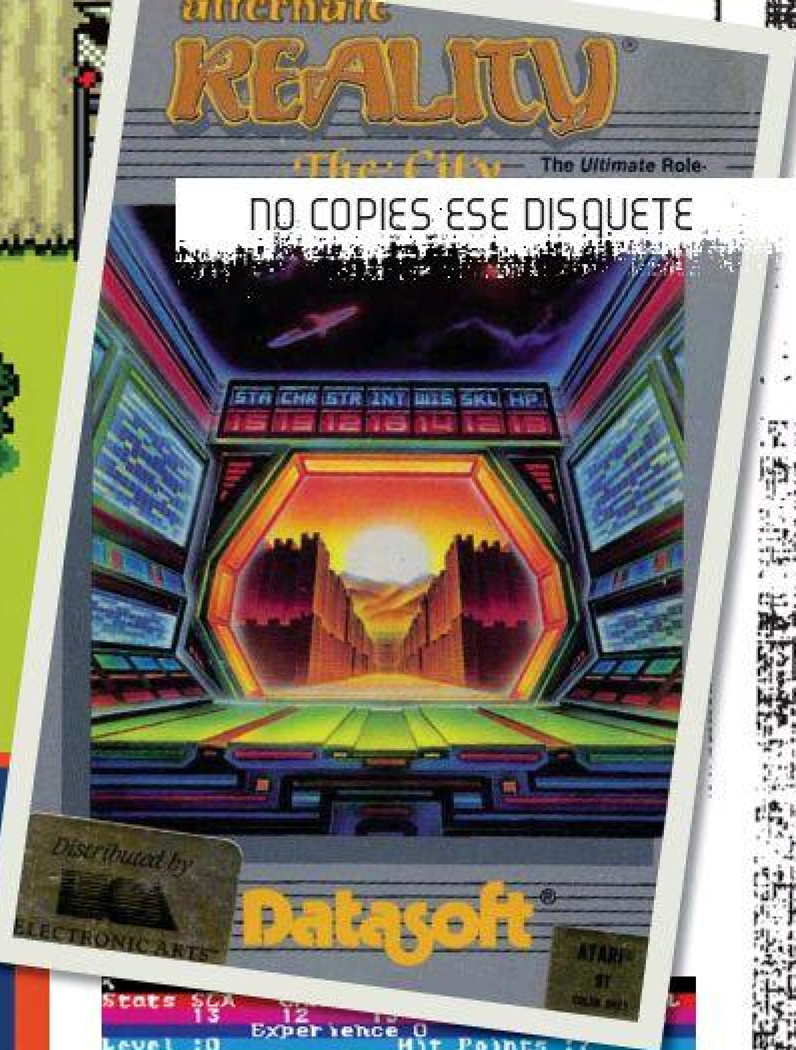
La mayor parte de los métodos anticopia eran barreras

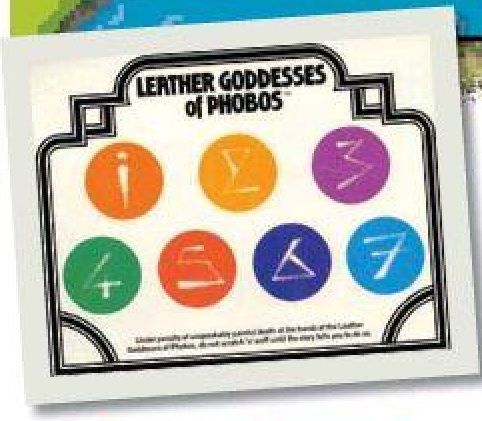


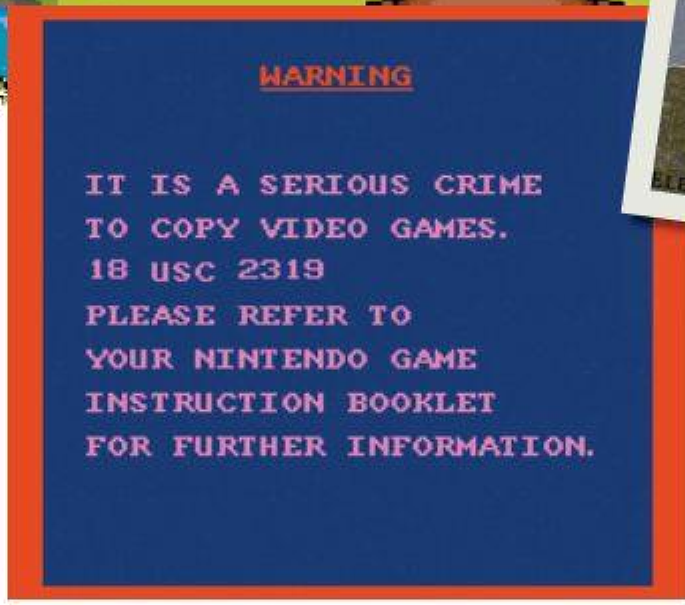












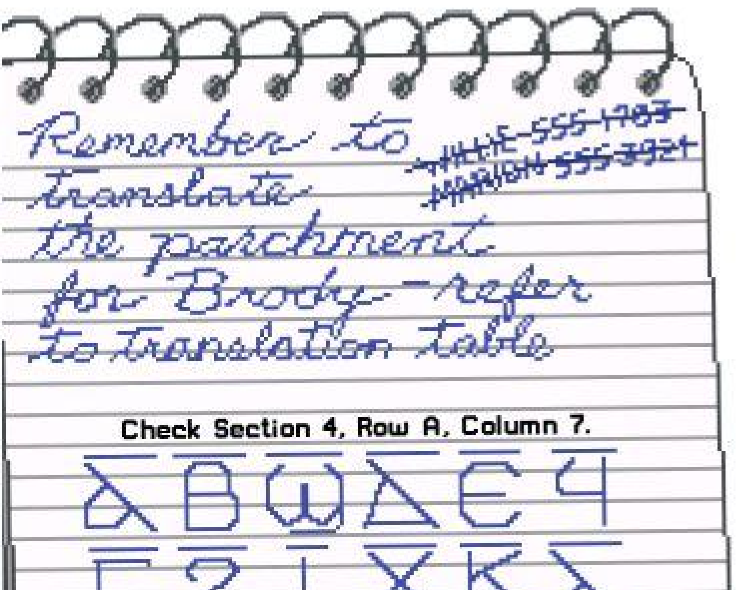
» [SNES] *EarthBound* tiene una de las protecciones más perversas jamás vista.



Más que "Feelies"

LOS FAMOSOS "FEELIES" DE INFOCOM formaban parte de la protección anticopia al tiempo que incrementaban el realismo y la inmersión en el juego. Con la aventura ambientada en la Guerra Fría *Border Zone* (Infocom, 1987), al jugador le entregaban la tabla de horarios de los trenes que iban de Frzi a Viena; la parte derecha de la tabla viene decorada con unos símbolos que necesitarás si quieres progresar en el juego.

Pero los "feelies" eran muchas veces algo más que texto. *Seastalker* (Infocom, 1984), juego de exploración de profundidades submarinas, incluía un decodificador parecido al Lenslok, pero sin sus horrendos defectos de diseño. *Leather Goddesses of Phobos* (Infocom, 1986) era mejor, ya que traía una tarjeta de "rascar y oler" con siete círculos numerados. El jugador tenía que rascar las esferas cuando procediese, en uno de los escasos ejemplos de "olorvisión" en un juego.



» ¿Quién diría que el dr. Jones tenía una letra tan horrible?

que impedían a los usuarios jugar con algo que no habían pagado. Pero hubo compañías que fueron más allá, que en lugar de plantear medidas preventivas decidieron pasar al ataque y fastidiar a los piratas, haciéndoles perder el tiempo. Esta gente quería venganza.

Alternate Reality: The City (Paradise/Datasoft, 1985) es una aventura proto-3D en primera persona con una historia estilo Matrix, que Datasoft publicó para C64, Atari 8 bits, Apple II, Mac, Atari ST, PC, CoCo 3 y Amiga. Parecía que el juego se podía copiar sin problemas, pero al jugar con una versión pirata el protagonista comenzaba a debilitarse a causa de una enfermedad que ningún curandero del juego podía remediar. El personaje terminaba muriendo sin explicación alguna, sin forma de saber que la causa era una copia ilegal. La segunda parte, *Alternate Reality: The Dungeon* (Paradise/Datasoft, 1987), era menos sutil: si intentabas jugar con una copia, nada más comenzar el juego aparecían dos agentes del FBI que te mataban sin compasión.

Pero quizá la protección más maquiavélica –e innegablemente poética– oculta en un juego aparece en la versión de SNES de *EarthBound* (Ape-Hal/Nintendo, 1995), titulado originalmente *Mother 2* (1994) en Japón. El juego es un disparatado y original RPG protagonizado por Ness, un niño con poderes psíquicos y un bate de béisbol; sus medidas antipiratería eran igualmente curiosas, a la par que creativas. Si el sistema detecta en el arranque que el cartucho puede ser una copia, aparece un mensaje en pantalla que advierte: "Copiar videojuegos es un delito grave". El juego parece proseguir con normalidad, aunque en realidad Ness se ve involucrado en muchas más peleas y la acción resulta endiabladamente difícil. Pero la cosa no queda ahí: si los jugadores logran llegar al final del juego en este modo hardcore, y se presentan ante Gygas, el jefe final, el juego se bloquea justo al final del combate, obligando a reiniciar la consola. Hecho esto, el jugador descubre que se han borrado todas las partidas guardadas en el cartucho, sin explicación. Y nada indica que esto sea obra de la protección anticopia... Después de casi veinte horas de juego en nivel muy difícil, y habiendo rozado el final, nos podemos hacer una idea de la frustración que debió provocar este sádico huevo de pascua. Los jugadores más tercos lo intentarán una segunda vez, ignorando la causa del bloqueo, todo para conseguir que sus partidas desaparezcan de nuevo. Seguro que "cáspita" no fue la expresión que salió de sus bocas.

PROTECCIONES MADE IN SPAIN

Durante las misas de la versión PC de *La Abadía del Crimen* (Ópera Soft, 1987) suena un fragmento digitalizado del Ave María de Schubert. Eso si nuestro disco es original o hemos utilizado un buen copión, porque si lo hemos duplicado de cualquier manera una voz empezará a acusarnos, "¡pirata, pirata, pirata...!", y la pantalla se fundirá en negro. Y ya llevamos un rato jugando, hemos perseguido al abad por aquel laberinto, nos ha dado tiempo a ver algunas estancias de la abadía, ¡qué frustración!

Esta rareza solo aparece en las primeras ediciones del juego; la versión incluida en el recopilatorio *5 Éxitos de Ópera Soft* (Ópera Soft, 1990) no trae digitalizaciones. Algo parecido sucede con la mochila que se incluía con las primeras unidades de *Camelot Warriors* (Dinamic, 1986): se trata de un minúsculo interfaz (el rimbombante Dinamic SD1) que se conecta al bus de expansión del Spectrum; si el programa no lo encuentra en su sitio, no permite que nuestro caballero se mueva. Ya hemos cargado el juego, estamos en la primera pantalla, baja el pájaro y te mata una y otra vez hasta fundirte todas las vidas...



Al habla con...

SID MEIER

Cofundador de MicroProse y Firaxis Games, Sid Meier no es sólo el hombre responsable de juegos como *Pirates!* y *Railroad Tycoon*, sino también el único ser humano cuerdo que puede mirarte a la cara asegurando que él virtualizó la Historia de las Civilizaciones. Hablamos con él sobre su increíble carrera profesional

SID MEIER ES un hombre difícil de etiquetar. A lo largo de los años, su nombre ha estado relacionado con simulaciones comerciales, militares y estrategia en tiempo real, aventuras, e incluso una suite de composición musical. Ha fundado dos compañías y ha creado sagas que aún persisten y, durante el viaje, ha alcanzado una fama en los videojuegos que pocos desarrolladores han sido capaces de disfrutar. Con una carrera profesional tan variada e influyente, no podíamos perder la oportunidad de aprender un poco más sobre cómo empezó y adónde se dirige su carrera ahora.

RETRO GAMER: ¿Cómo surgió tu interés en los videojuegos?

SID MEIER: Siempre me han gustado los juegos, y cuando era niño ya jugaba a todo, desde soldados de juguete hasta juegos de tablero y de cartas. En la universidad descubrí los ordenadores y pensé que sería increíble algún día poder jugar en ellos. Así me motivé para aprender a programar en condiciones mientras asistía a la universidad, y así es como empecé a hacer pequeños juegos sólo por diversión.

RG: ¿Hubo algún juego específico que te inspirase de verdad para empezar a desarrollar tus propios títulos? ¿Cuál fue?

SM: A finales de los 70, Bill Stealey [antiguo socio de MicroProse] y yo trabajábamos juntos en una compañía en Maryland, y un día mientras asistíamos a una conferencia de negocios se nos ocurrió echar unas partidas a una recreativa de simulación de vuelo durante un descanso. A Bill le impresionó mi racha de victorias, y le dije que para mí era fácil porque podía predecir lo que la IA iba a hacer en cada momento. Después le solté que podría hacer un juego mejor en dos semanas. Bill me desafió a hacerlo y así empezó nuestra compañía: MicroProse Software, en 1980.

RG: Antes de la fundación de MicroProse, ¿ya habías trabajado en la industria de los juegos? Si fue así, ¿en calidad de qué? ¿Cómo conseguiste el trabajo y qué pensabas de él?

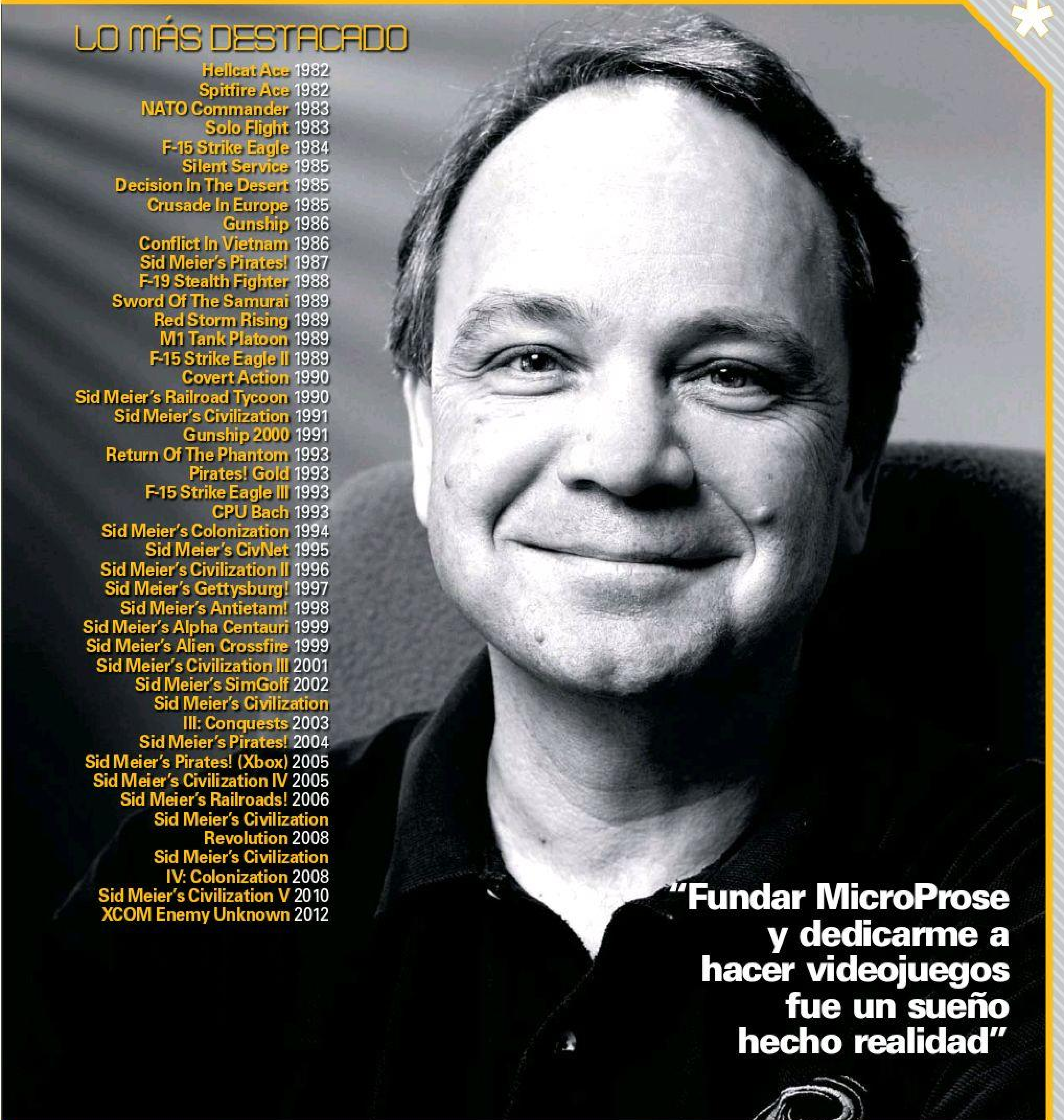
SM: Mi primer trabajo fuera de la universidad fue como programador en General Instruments, en Hunt Valley, Maryland, que es donde conocí a Bill Stealey. Fundar MicroProse y dedicarme a hacer videojuegos fue un sueño hecho realidad. Sigo pensando que es el mejor trabajo del mundo y cada día que pasa estoy agradecido por poder hacer juegos.

RG: ¿Qué puedes contarnos sobre la creación de MicroProse?

SM: En los primeros días de MicroProse los únicos trabajadores éramos Bill y yo. Yo creaba los juegos, los copiaba en disquetes, los metía en bolsas con cierre y Bill los cargaba en su coche y los llevaba a la Costa Este, para venderlos a los minoristas. Paraba en una cabina de teléfonos de vez en cuando para informarme de cómo iban las ventas, y tras un día de ventas especialmente bueno, recuerdo que Bill me dijo: "¡Creo que tenemos algo gordo entre manos!"

RG: Los comienzos de cualquier negocio siempre son difíciles, ¿tienes alguna anécdota sobre el día a día de esos inicios de MicroProse?

SM: Todo era muy emocionante. La industria de los videojuegos aún era una recién nacida, así que teníamos que ir inventando soluciones a problemas nuevos a medida que trabajábamos, porque no había precedentes. Bill y yo expandimos el negocio una vez que confirmamos que realmente había un público para los juegos de ordenador, pero en ese momento sólo contratamos a un programador y a un par de diseñadores para hacer un juego, con lo que todavía fue una pequeña empresa durante algunos años. Era un reto extraordinario formar parte del nacimiento de un sector.



LO MÁS DESTACADO

Hellcat Ace 1982
Spitfire Ace 1982
NATO Commander 1983
Solo Flight 1983
F-15 Strike Eagle 1984
Silent Service 1985
Decision In The Desert 1985
Crusade In Europe 1985
Gunship 1986
Conflict In Vietnam 1986
Sid Meier's Pirates! 1987
F-19 Stealth Fighter 1988
Sword Of The Samurai 1989
Red Storm Rising 1989
M1 Tank Platoon 1989
F-15 Strike Eagle II 1989
Covert Action 1990
Sid Meier's Railroad Tycoon 1990
Sid Meier's Civilization 1991
Gunship 2000 1991
Return Of The Phantom 1993
Pirates! Gold 1993
F-15 Strike Eagle III 1993
CPU Bach 1993
Sid Meier's Colonization 1994
Sid Meier's CivNet 1995
Sid Meier's Civilization II 1996
Sid Meier's Gettysburg! 1997
Sid Meier's Antietam! 1998
Sid Meier's Alpha Centauri 1999
Sid Meier's Alien Crossfire 1999
Sid Meier's Civilization III 2001
Sid Meier's SimGolf 2002
Sid Meier's Civilization III: Conquests 2003
Sid Meier's Pirates! 2004
Sid Meier's Pirates! (Xbox) 2005
Sid Meier's Civilization IV 2005
Sid Meier's Railroads! 2006
Sid Meier's Civilization Revolution 2008
Sid Meier's Civilization IV: Colonization 2008
Sid Meier's Civilization V 2010
XCOM Enemy Unknown 2012

"Fundar MicroProse y dedicarme a hacer videojuegos fue un sueño hecho realidad"

RG: ¿Cuáles son tus juegos favoritos del catálogo de MicroProse antes de que la comprara Spectrum Holobyte? ¿Por qué son tus favoritos? ¿Qué recuerdas sobre la creación de esos juegos en particular?

SM: Elegir un juego favorito que haya diseñado es como decir que quieres a uno de tus hijos más que a otro: ¡no puedo! Hicimos muchos juegos divertidos en MicroProse: *F-15* y *F-19*, *Silent Service*, *Railroad Tycoon*, *Pirates!* y *Civilization*.

Cuando le dije a Bill que quería hacer uno de piratas se preocupó un poco, porque era un cambio radical de género. Bill creyó que la gente no sabría que era mío, así que fue idea suya lo de poner mi nombre en la caja por primera vez [*Sid Meier's Pirates!*].

RG: ¿Puedes contarnos cómo era MicroProse tras la entrada de Spectrum Holobyte? ¿Qué provocó que decidieses marcharte y formar Firaxis?

SM: MicroProse era una gran compañía, y a medida que crecía supe que quería seguir haciendo dos cosas: trabajar con equipos más pequeños y poder programar juegos todos los días. Después de un tiempo, decidí que era el momento de marcharme y fundar un estudio más pequeño y centrarme en crear juegos, no en los aspectos de la edición. Por eso fundamos Firaxis como estudio de desarrollo independiente y nos pusimos a disposición de distintas editoras para sacar nuestros juegos al mercado.

* 5 CLÁSICOS

SID MEIER'S PIRATES!



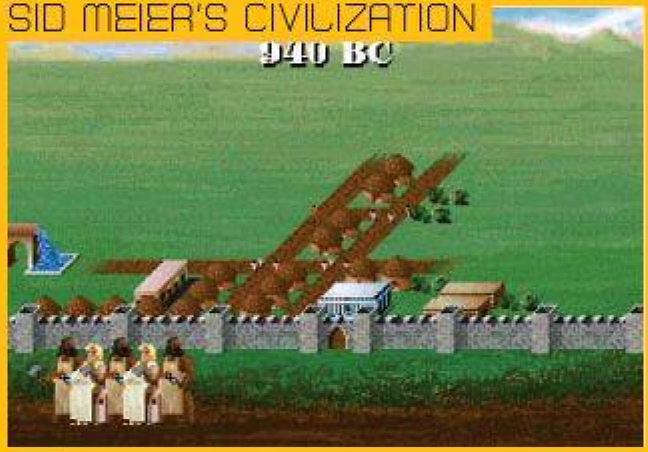
CON SU PRIMERA versión lanzada en 1987, *Sid Meier's Pirates!* era aventura libre en estado puro. Aunque la premisa es sencilla, la enorme variedad de opciones aportan una rejugabilidad casi infinita. El jugador podía elegir no sólo el periodo en el que se ambientaba el juego y definir la nacionalidad del personaje, sino que también podía tomar decisiones sobre cómo se iba a jugar su historia. Los jugadores podían ser despiadados, saquear y destruir todo, o adoptar un planteamiento no violento en buena parte, comerciando con mercancías para hacer su fortuna. Podían permanecer leales a la nación de origen de su personaje o jugar como mercenarios. De entre las muchas versiones durante estos 25 años, destacamos *Pirates! Gold* en 1993 como la más equilibrada entre resolución técnica y riqueza jugable.

SID MEIER'S RAILROAD TYCOON



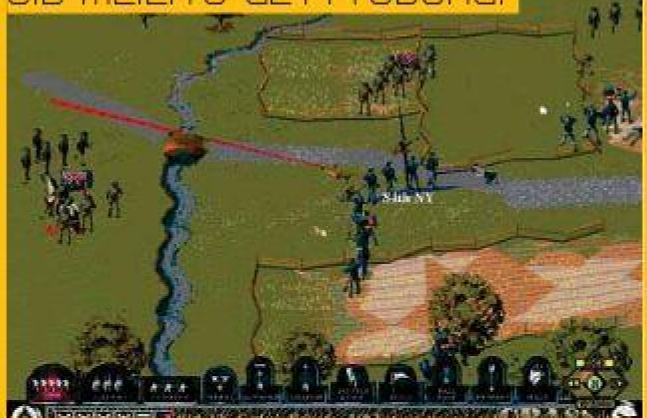
RAILROAD TYCOON ES un juego de gran complejidad, un lobo con piel de cordero que te obliga a pasar noches en vela. Si consideramos el juego hoy, parece asombroso que se pudieran incluir tantas cosas con las limitaciones de espacio y procesamiento. En los modos de mayor dificultad, no sólo luchabas para garantizar el éxito de tu compañía considerando los cargamentos, el mejor equilibrio entre el volumen y la velocidad de las entregas, las distancias entre las ciudades, y otras preocupaciones logísticas, sino que también tenías que darlo todo para sobrevivir en un mundo despiadado de guerras financieras y opas hostiles.

SID MEIER'S CIVILIZATION



¿QUIÉN NO HA soñado alguna ver con tener un control completo sobre una de las mayores civilizaciones conocidas por el hombre, con controlar cada uno de sus movimientos y cada desarrollo durante milenios? *Civilization* fue el primer juego que nos ofreció esta posibilidad, dando la oportunidad de forjar la mayor civilización conocida por el mundo. De forma similar a *Pirates!*, nos ofrecía un extenso abanico de opciones para lograr este objetivo, desde la dominación militar absoluta hasta ganar la carrera espacial. Aunque las entregas posteriores fueron grandes mejoras del original, ninguna existiría sin el juego que dio origen a un género.

SID MEIER'S GETTYSBURG!



BASADO EN LA histórica batalla de la Guerra de Secesión de 1863, *Sid Meier's Gettysburg!* es una innovadora incursión en el mundo de la estrategia en tiempo real. Aunque los controles pueden parecerles un poco extraños a los acostumbrados a los *Command & Conquer*, su naturaleza intuitiva anula todas las quejas iniciales. A diferencia de muchos juegos en tiempo real de la época, la colocación de las tropas, el terreno y la moral en general tienen un impacto enorme en las tropas, lo que otorga al juego una sensación más realista. La IA es soberbia, dotando a los generales enemigos de suficiente inteligencia como para ofrecer un auténtico desafío.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



A PRIMERA VISTA, *Alpha Centauri* es la secuela espiritual de una partida de *Civilzation II* con victoria espacial. Sin embargo, también alberga numerosas mejoras. El cambio más notable es el añadido de unidades personalizables, más opciones diplomáticas y más rutas hacia la victoria. La experiencia multijugador también se mejoró con un nuevo sistema que permitía a varios usuarios jugar el mismo turno de forma simultánea. El juego también contaba con un interesante argumento que complementaba su ambientación de ciencia-ficción. *Alpha Centauri*, además de ser más amable con los modders, es posiblemente la mejor entrega de la saga *Civ*.

*LOS NÚMEROS

28 años en la industria

2ª persona investida en el Salón de la Fama de la Academia de Ciencias y Artes Interactivas

94% puntuación media para *Civilization II*

Su nombre aparece en **5** juegos con nombres que acaban en exclamación (!)

Su nombre sale en **3** o más juegos en un mismo año (**1985** y **1993**)

70 millones de dólares pagó Hasbro por MicroProse en **1998**

22.3 millones de dólares pagó Take-Two Interactive por los derechos de *Civilization* en **2004**

26.7 millones de dólares pagó Take-Two Interactive por Firaxis en **2004**

788,000 resultados en Google para "Sid Meier"

29 juegos en la serie *Civilization*, entre principales, compilaciones, derivados y expansiones

8 millones de copias de la serie *Civilization* vendidos hasta **2008**

RG: ¿Había algo en concreto que quisieras hacer de forma diferente al crear Firaxis, alguna cosa que quisieras cambiar o corregir de cuando creaste MicroProse? ¿Te pareció más sencilla la fase de puesta en marcha de la empresa la segunda vez?

SM: Teníamos muchos más conocimientos y experiencia haciendo juegos cuando fundamos Firaxis, así que pudimos poner en marcha el estudio con rapidez. Nos centramos en hacer juegos divertidos, en establecer una cultura empresarial donde todo el mundo contase como un elemento valioso para nuestro éxito y se viviera bajo el lema de que hay que divertirse para crear diversión.



> “Quería hacer dos cosas: trabajar con equipos más pequeños y programar juegos todos los días”

Desde la perspectiva del diseño de los juegos, establecimos un proceso iterativo en el que creábamos un prototipo básico que fuese entretenido jugar, incluso sin gráficos ni características totalmente implementadas. Creábamos un sistema, jugábamos y luego lo mejorábamos, a continuación volvíamos a jugar y a mejorar, durante todo el proceso de desarrollo. Manteníamos lo que funcionaba y quitábamos lo que no. Este planteamiento garantiza que la jugabilidad siempre es el núcleo de cada paso del desarrollo del juego.

RG: A lo largo de los años la industria ha cambiado mucho. ¿Crees que esos cambios han afectado a las posibilidades de éxito de los desarrolladores?

SM: Ha cambiado sobre todo desde el punto de vista del negocio. La mayoría de los juegos ahora son mucho más caros de hacer que cuando empecé en los 80. En aquel entonces podíamos hacer un juego en nuestro garaje con tres personas, y ahora suele hacer falta una gran oficina, un equipo de entre 30 y 50 personas como mínimo, y montañas de dinero. También hay mucha más competencia, más plataformas, y un flujo de entrada constante de juegos nuevos para que los jugadores elijan. A nivel creativo nos seguimos enfrentando a los mismos retos del pasado a la hora de hacer una experiencia genial y absorbente sea cual sea la plataforma elegida.



Creo que ahora es uno de los momentos más interesantes para ser diseñador de juegos. Con el rápido crecimiento de los juegos para redes sociales y móviles hay nuevas oportunidades para que los desarrolladores independientes puedan hacer y distribuir juegos. Estamos viendo una variedad más amplia de juegos en dispositivos más interesantes que nunca, y eso es genial para el sector.

RG: ¿Hay desarrolladores rivales, a falta de un término mejor, por los que sientas una afinidad o un respeto especiales? Si es así, ¿por qué? ¿Puedes darnos ejemplos de juegos o decisiones que demuestren o expliquen esas ideas?

SM: Algunos de los diseñadores de juegos que me han inspirado a lo largo de los años han sido: Dani Bunten, creador de *The Seven Cities of Gold*, el primer juego de aventuras con final abierto; y luego Will Wright por *SimCity*, que fue el primer god game y creó el marco para *Civilization*. También Bruce Shelley, uno de mis primeros socios de diseño en MicroProse, que lo dejó para fundar

Ensemble Studios y crear la serie *Age of Empires*: uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real jamás realizados.
Y también hay juegos que me hubiera gustado crear, como *Guitar Hero*. Es un juego que pulsa las teclas adecuadas (perdonad la broma) ya que logra acercar la creatividad y el disfrute de la música a un número enorme de personas que puede que no tuvieran acceso a ella antes. Siempre es inspirador ver a desarrolladores tomar una idea genial y convertirla en un juego de éxito.

RG: La mayoría de tus juegos tienen la reputación de ser muy intelectuales. ¿Piensas que esto es importante en el sector? ¿Crees que eso ha contribuido a tu éxito?

SM: Siempre nos centramos en hacer entretenimiento y en proporcionar una experiencia divertida a los jugadores. Diseño juegos basados en temas que me interesan, como los piratas, los trenes, los aviones o la Historia, y esos temas también ofrecen la oportunidad a la gente de aprender algo nuevo. Queremos poner a la gente en la posición de hacer (o convertirse en) algo interesante cuando utilizan nuestros juegos. Por ejemplo, *Civilization* se basa en un tema con un atractivo amplio (la Historia) y ofrece a los jugadores la posibilidad de crear un imperio y convertirse en el gobernante más poderoso del mundo. Pone a los jugadores al mando y les presenta montones de interesantes opciones y decisiones que tomar para que, a su vez, se sienten realmente poderosos e inteligentes cada vez que ganan una partida. No están experimentando la Historia; la están escribiendo y aprendiendo cosas por el camino. Esta combinación parece ser muy atractiva para la gente.

RG: En los últimos años, hemos experimentado un aumento brusco de los juegos con antihéroes como protagonistas. Juegos como *Grand Theft Auto* han pasado a ser referentes para un catálogo de éxito, siendo el propio *GTA* una de las sagas de juegos más reconocidas en la actualidad. ¿Qué te parece eso? ¿Crees que el sector ha cambiado para siempre o que será un fenómeno pasajero?

SM: Desde la perspectiva del diseño, *Grand Theft Auto* ha impulsado claramente la industria hacia un nuevo nivel. La jugabilidad de final abierto y los gráficos con calidad cinematográfica han establecido un nuevo estándar, y eso inspira a otros diseñadores, lo que es genial para todos los que nos encanta jugar.
El sector de los videojuegos está cambiando constantemente debido a la amplia variedad de juegos que usan los consumidores en una gama enorme de dispositivos.

RG: ¿Crees que la violencia de ese tipo de juegos es una consecuencia lógica de los primeros pegatiros o juegos de guerra, o crees que la libertad de la violencia no provocada los convierte en algo distinto, diferente?

SM: La violencia no es más que uno de los muchos elementos presentados al jugador en la experiencia del juego. Con las importantes mejoras en la calidad gráfica parece que cualquier cosa que el jugador haga ahora se representa explícitamente en la pantalla, lo que la convierte en una experiencia más poderosa. Pero sólo es una característica más del juego.

RG: ¿Crees que es el reflejo de un sector cambiante o de una sociedad cambiante? ¿Crees que ese tipo de juegos tienen repercusiones sociales?

SM: La industria está impulsando cambios en todos los elementos tecnológicos y de diseño para satisfacer las peticiones que tienen los jugadores actuales. Por eso ambas partes son las responsables del cambio. Sí, hay mucho ruido sobre las repercusiones sociales de los juegos, pero tendremos que estar atentos a los resultados de investigaciones fiables para comprender cuál puede ser el impacto real.

RG: ¿Crees que el sector de los juegos debe hacer gala de un cierto nivel de responsabilidad social? ¿Crees que los videojuegos deben tratarse como una forma de arte, o estar sujetos a algún tipo de regulación?

SM: Creemos que los juegos deben llegar a las manos del público al que van dirigidos, y que la responsabilidad de controlar esa distribución recae en los desarrolladores y compañías. Aquí en EE.UU. a ESRB ha establecido una sistema de clasificación claro para garantizar que los creadores y los consumidores sean conscientes del tipo de contenido y sus límites de edad.

RG: Otro tema: ¿hay juegos o franquicias en particular de las que estés orgulloso de haber creado o de formar parte? Si es así, ¿qué hace que esos títulos sean importantes para ti? ¿Crees que han tenido efectos trascendentales sobre la industria en general?

SM: Estoy especialmente orgulloso de *Civilization*. Los jugadores lo llevan disfrutando casi 20 años y sigue estando vigente. Al lanzar *Civilization V* la expectación era increíble. Creo que el secreto del éxito de *Civ* es que con cada nueva versión hemos sabido permanecer fieles a la esencia y envolverlo en la presentación gráfica adecuada. La Historia es un tema que gusta en todos los mercados. Es interesante tener la oportunidad de convertirse en un actor importante en la creación de la Historia y crear nuestro propio argumento. Eso, junto con el factor "sólo un turno más", es lo que más le gusta a la gente. Hemos creado juegos de *Civ* para PC, consolas, dispositivos portátiles, iPhone, iPad, y ahora queremos llevarlo a las redes sociales. Llevo un tiempo trabajando en una experiencia para Facebook llamada *Civilization World* –lo que empezó llamándose *Civilization Network*–. ¡Hace 20 años no habría ni imaginado que nuestro pequeño juego de estrategia por turnos tendría tanta presencia!

RG: Del mismo modo, ¿hay juegos, tuyos o de otros, que piensas que no obtuvieron la atención que merecían? De ser así, ¿qué crees que les hace tan especiales?

SM: Hace ya años hice un juego llamado *CPU Bach* que era un programa de generación de música para 3DO. Los jugadores podían crear música barroca al estilo de Bach para varios instrumentos, de distintas formas: conciertos, fugas, minuetos, corales. El software reproducía las composiciones con los instrumentos virtuales en pantalla. Por aquel entonces no despertó interés, pero con los progresos actuales de los juegos musicales, ¡puede que hoy hubiese triunfado!

RG: ¿Cuál crees que es el legado de tu carrera profesional hasta la fecha? ¿Lecciones aprendidas, impresiones causadas?

SM: La clave de cualquier juego bueno es asegurarse de que sea divertido. Mi planteamiento siempre ha sido buscar primero la diversión y luego vestirla con montones de opciones y decisiones que el jugador tendrá que tomar, poniéndole siempre en el centro de la experiencia.

RG: Por último, ¿adónde te gustaría llegar? ¿Dónde te ves en cinco o diez años?

SM: Ahora mismo estoy disfrutando de la creación en redes sociales. Es una nueva frontera. Hago juegos basados en temas que me interesan. Ojalá pueda hacer juegos toda mi vida: me quedan muchos temas fabulosos por tocar.



> "Hago juegos sobre aquello que me interesa, y por suerte aún me quedan un montón de temas por tocar"



[PC] *Magic: The Gathering* mezclaba la exploración de un mundo lleno de mazmorras y un juego de cartas coleccionables.



[PC] *Sid Meier's Sim Golf* es un juego perfecto, la unión de dos genios dando lo mejor de sí.



[PC] ¿Cuál es la tercera opción? ¿Echarse la siesta? El realismo de *Covert Action* es irreprochable.

TÚ HACES LA PREGUNTA

A pesar del trabajo, Sid Meier ha sacado un hueco para responder a vuestras preguntas...

Soy un gran fan tuyo y me encanta *Civilization*, pero también *Colonization*. ¿Por qué tardasteis tanto en hacer una continuación de *Colonization*?
Habíamos recibido montones de peticiones de los fans en los últimos años para volver a lanzar *Colonization*. Tras la finalización de *Civilization IV*, parecía la oportunidad perfecta para crear un nuevo *Colonization* usando aquel motor y por eso decidimos hacer el juego.

¿Te gustaría hacer otro juego de la Guerra Civil americana, quizá en el estilo de la serie *Total War*?
La Guerra Civil americana es un tema fantástico para un juego. Disfruté mucho con *Gettysburg!*, así que nunca se sabe. Quizá haya otro en mi futuro.

Sim Golf era un buen juego, pero el deporte en sí mismo es un poco aburrido. ¿Qué te parecería usar una fórmula similar para hacer _Sim Soccer_?
Hago juegos basados en temas que me interesan, como la historia, los piratas, los trenes, el golf, etc. El fútbol no entra en esa categoría para mí, pero estoy de acuerdo en que es una idea interesante para un juego.

Siempre me ha gustado jugar con los holandeses en *Colonization*. ¿Tenías una potencia favorita al jugar?
Me gusta jugar con todas. La experiencia de juego es diferente cada vez, pero si tuviese que elegir una favorita también serían los holandeses.

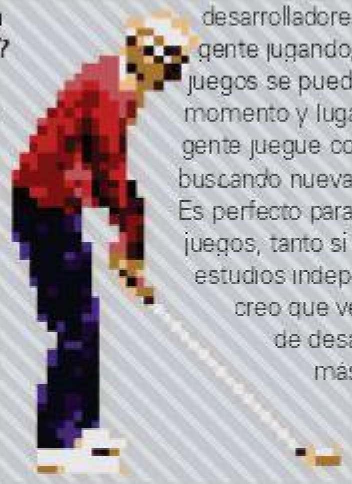
¿Te gusta ser uno de los pocos diseñadores de juegos que llevan su nombre en la caja de casi todos sus juegos?
Era una estrategia de marketing que el equipo ideó en los primeros días de MicroProse y que ha estado en vigor durante estos años. Humildemente, ya lo creo que me gusta ver mi nombre en la caja de tantos juegos que la gente disfruta.

¿Hay proyectos que hayas cancelado o en los que hayas dejado de trabajar que nunca hayan visto la luz?
Eso forma parte del trabajo del diseñador de juegos. Había un juego de dinosaurios en el que trabajé hace más de diez años que nunca pasó el corte. Sigo pensando que el tema es una idea fantástica para un juego, así que quizás algún día lo intente.



Has creado clásicos en gran variedad de géneros. ¿Que más géneros te gustaría probar?
Me ha gustado mucho la experiencia de llevar *Civilization* a las redes sociales respetando los conceptos originales y viendo cómo funciona algo que es un mundo nuevo para mí.

¿Cómo ves el cambio del modelo productivo de los grandes estudios dado el número de compañías que surgen en los nuevos mercados de dispositivos digitales y redes sociales?
La popularidad de los iPhones y las redes sociales han creado muchas oportunidades para los desarrolladores. Cada vez hay más gente jugando, y la idea de que los juegos se pueden usar en cualquier momento y lugar implica que la gente juegue con más frecuencia buscando nuevas experiencias. Es perfecto para los creadores de juegos, tanto si son grandes o estudios independientes. Por eso creo que veremos a toda clase de desarrolladores haciendo más y más juegos.



SILLINES



RASGADOS
LA HISTORIA DE *ROAD RASH*

Nos ponemos el casco y cargamos el táser para comprobar las marcas de sangre y neumáticos dejados por la serie *Road Rash*, una de las series de carreras más impresionantes a nivel técnico que emergieron en la época de los 16 bits, y lo hacemos con el productor de la serie para Mega Drive, Randy Breen



Pilotar una motocicleta puede ser una actividad peligrosa. Para un humano es lo más parecido a sentarse sobre un cohete y encender la mecha sin ir al espacio, por eso no sorprende que para pilotar una con seguridad y sensatez tengamos que vestirnos como un hombre-bala asomado a la boca de un cañón. Pero si somos pilotos responsables y tomamos las precauciones de seguridad pertinentes, los moteros nos dirán que no hay ninguna emoción comparable. Sin embargo, convertir esa emoción en videojuego siempre ha sido un reto pendiente para los desarrolladores. La vibrante sensación de peligro que transmite el asfalto en una moto real es algo irreproducible -hasta ahora- en los videojuegos. Con esa limitación de partida, EA adoptó a principios de los 90 la estrategia de inyectar emociones con otros medios.

ROAD RASH EN MULHOLLAND DRIVE

Aunque hubo mucha gente con talento que contribuyó en convertir a *Road Rash* en el juego clásico que era, había sobre todo dos hombres dedicados a ello. El primero era Randy Breen. Diseñador de juegos y productor de la serie *Road Rash* para Mega Drive. Randy, entusiasta de las motos, se unió a EA en sus inicios, durante 1986, cuando la compañía mantenía a menos de 100 personas en nómina.

"En los primeros días, EA era una compañía que gestionaba estudios externos que creaban títulos propios. La mayoría de esos juegos se producían para ordenadores como Commodore 64, Apple IIc e IBM PC", rememora Randy. "EA tardó en llegar a Nintendo Famicom, sobre todo por el descalabro de las máquinas de Atari a mediados de los 80. Aunque, a finales de esa década, EA ya tenía una cierta capacidad de desarrollo interno. Nuestro I+D interno en Famicom se encaminaba a crear un efecto de carretera para un juego de conducción. Pero, aprovechando la llegada de Sega Genesis al mercado estadounidense, se tomó la decisión de cambiar de tercio y llevar ese desarrollo a la Genesis, apostando por ella".

La persona responsable de ese efecto de carretera, y el segundo gran personaje en esta historia, fue Carl Mey. Uno de sus primeros proyectos como director técnico de EA en 1989 fue crear un efecto de carretera peraltada para un nuevo título de carreras para NES. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que aunque la consola podía crear un impresionante efecto de escalado de la carretera,

SILLINES RASGADOS





"YO SABIA MUCHO DE MOTOS Y CREIA QUE PODIAN APORTAR MAS DIVERSION QUE LOS COCHES"

conseguir cuestas era pedirle demasiado al vetusto hardware de 8 bits. Pero sus esfuerzos no fueron en vano, ya que este efecto pudo implementarse en El Cerebro de la Bestia, consiguiendo así el fluir característico de la serie *Road Rash*.

En una entrevista en la edición inglesa de **games**™ a propósito de este primer título, Carl (que también había trabajado en el éxito de Mega Drive *Desert Strike*) explicaba en detalle cómo funcionaba el efecto y cómo empezó a tomar forma la tecnología detrás de la serie *Road Rash*: "Diseñé un algoritmo de escalado súper rápido que permitía varias imágenes de sprites escaladas además del efecto de carretera. Mi algoritmo era idéntico al funcionamiento del Modo 7, excepto porque no permitía rotación alrededor del eje Z. Mientras optimizaba el código me di cuenta de que las interrupciones que usaba para definir el escalado por línea de pantalla se comían el 60% de la CPU. Al mismo tiempo, Edwin Reich estaba trabajando en una versión en 3D real de *Blockout* para Mega Drive, así que adaptamos su tecnología a *Road Rash*. Pudimos renderizar todo el detalle de la carretera, incluyendo las líneas discontinuas. Era sólo apariencia, pero con renderizado 3D real."

Randy produjo y colaboró en varios juegos de conducción antes de *Road Rash*, como *Ferrari Formula One* y el aclamado juego de PC y Amiga *Indianapolis 500: The Simulation*, en el que trabajó como productor adjunto y que despertó su pasión para crear un juego de motos en Mega Drive.

Desarrollado por el ahora difunto estudio Papyrus Design Group, y diseñado por los fundadores del estudio David Kaemmer y Omar Khudari, *Indianapolis 500* está considerado como uno de los primeros simuladores de carreras para ordenadores domésticos. El juego supuso un bienvenido cambio respecto a los títulos de carreras arcade del momento, ofreciendo la posibilidad de participar en una fidedigna recreación de Las 500 Millas de Indianapolis con varias novedades: permitía a los jugadores configurar los ajustes de sus vehículos, probar sus modificaciones en carreras de práctica, e incluso correr 200 vueltas alrededor de una impresionante versión virtual del Indianapolis Motor Speedway.

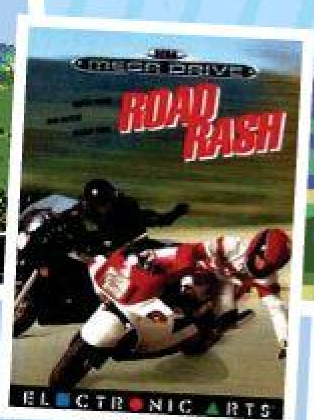
"*Indy 500* de Papyrus era muy bueno, pero dificilísimo de jugar", dice Randy. "Los juegos de carreras, en general, requerían mucha disciplina y concentración. Me di cuenta de que existía la posibilidad de hacer juegos de conducción más divertidos y que llegaran a un público más amplio. Yo controlaba bastante de motos y pensaba que el hecho de poder ver a los pilotos aportaba más valor a un género en el que hasta entonces sólo se podían ver los coches desde la parte trasera o en una vista de salpicadero que ocupaba la mayor parte de la pantalla". Randy comunicó su idea a sus jefes, pero encontró alguna resistencia, ya que pensaban que los coches eran más populares que las motos. Pero detrás de su deseo de hacer un juego de motos había algo más que su propio amor por las dos ruedas; también había una razón técnica.

"En Genesis había una limitación de sprites. Si había más de siete sprites en una línea, empezaban a parpadear y desaparecían al azar. Un coche de tamaño razonable en pantalla podía ocupar tres o cuatro; una moto se podía mostrar con uno o dos, por lo que era plausible meter más acción en pantalla usando motos", continúa Randy. "Me inspiré en mi pasión por las motos y las experiencias en la creciente cultura motera que salpicaba las colinas y carreteras secundarias que rodean San Francisco; en las escenas de peleas motorizadas en Akira; en la secuencia del inflador de bici de El Relevo. Presenté un proyecto llamado "*Road Rash* [juego de palabras entre las heridas que sufre un motorista en el asfalto y "temerarios de la carretera" -NdT] en Mulholland Drive". Era algo ambicioso dada la capacidad de la consola, pero pude meter gran parte del concepto original".

La atrevida presentación obtuvo luz verde para *Road Rash*, con Randy dirigiendo el equipo interno de desarrollo. Tras un año de trabajo, el equipo vivía bajo presión para sacar una demo jugable. Randy recuerda bien ese momento: "Nuestra primera demo no fue bien", dice. "EA estaba enseñando juegos para Genesis, con demos muy anteriores a

» [Mega Drive] *Road Rash* incorporaba un impresionante efecto de escalado de carretera y físicas demenciales. Nunca pudimos hacer esto en *Hang-On*.









VERSIONES A EXAMEN

La guía de las conversiones de *Road Rash*

AMIGA

■ Una conversión muy decente que en realidad parece más nítida que el original, aunque no sea tan fluida. Para ser honestos, esta versión difiere en poco del original. En Amiga nos encontramos con pantallas de carga, controles para joystick, dos botones de disparo menos, y no suena tan bien. Pero no hay mucha más diferencia.



GAME BOY

■ Hay que ser muy ambicioso para intentar meter cualquier juego de carreras 3D en Game Boy, por no hablar de uno con elementos de combate. La portátil hace un trabajo eficaz, pero ciertos elementos se pierden inevitablemente en este port: sólo podemos soltar puñetazos y nada de comprar motos nuevas.



GAME BOY COLOR

■ A pesar del nombre, la versión de *Road Rash* para Game Boy Color era en realidad una conversión de *Road Rash II*, una muy decente. Aunque las carreras son un poco lentas, no podemos culpar a los gráficos de Stoo Cambridge. Esta versión incluía patadas, armas, tienda de motos y conexión para dos jugadores.



MASTER SYSTEM, GAME GEAR

■ Teniendo en cuenta que se dijo que el original estaba apurando al máximo el potencial de Mega Drive, que Probe Software lograra meter todo el juego en Master System fue una hazaña increíble. Se trata de una conversión fantástica que no es tan fluida ni rápida, ni suena tan bien, pero que impresiona en todo lo demás.



la fecha de salida. Nos costaba mucho mantener la tasa de imágenes por segundo y las animaciones no funcionaban. No había mucha fe en que pudiésemos terminarlo, pero durante los meses siguientes Dan Geisler y Walt Stein (codiseñadores de *Road Rash*) mejoraron el rendimiento y Connie Braat hizo un trabajo excelente al conseguir la animación que queríamos. Arthur Koch y Matt Sarconi, entre otros, fueron capaces de lograr un fabuloso equilibrio entre el realismo y el impresionismo que pedía la plataforma."

Con su cámara en tercera persona, *Road Rash* mete a los jugadores en un torneo ilegal de carreras dividido en cinco pruebas, todas ellas en escenarios sacados de las rutas estatales de California, incluyendo Sierra Nevada, Palm Desert y Redwood Forest. El juego no añade nuevos circuitos al progresar, sino que va alargando los disponibles mientras la competencia se vuelve más rápida y los obstáculos más numerosos.

Además de su implementación del combate, había otros muchos aspectos que convertían a *Road Rash* en un juego de carreras excelente. Su impresionante entorno seudo-3D estaba profusamente decorado con paisajes realistas y objetos interactivos. Los jugadores no sólo tenían que vigilar a los demás pilotos, sino también a la fauna local, el tráfico en sentido contrario, los obstáculos de los arcenes e incluso los agentes de policía que perseguían a los pilotos y los detenían tras una buena dosis de porra.

La receta se completaba con gotitas de simulador: a una interfaz que incorporaba espejos laterales para cuidarnos las espaldas de los rivales se unía el control directo del piloto tras un accidente, cayendo sobre ti el regreso a la chatarra humeante que un día fuera una moto de altas prestaciones.

EA también inyectó una buena dosis de carisma al juego. A los pilotos rivales se les asignaron personalidades únicas y se les escribieron bromas entre carrera y carrera para meter a los jugadores en un mundo competitivo en el que se sintiesen como polluelos novatos mientras intentaban subir en el escalafón. El juego también permitía gastar el dinero ganado en las carreras para comprar motos mejores o arreglar las maltrechas veteranas del asfalto. Ya que hablamos de moto, la violencia del juego cerró a EA las puertas de las licencias oficiales de los fabricantes y por eso el garaje de *Road Rash* estaba compuesto por motos de nombres falsos como Panda, Shuriken y Kamikaze (Honda, Suzuki y Kawasaki, respectivamente)... O el premio definitivo para cualquier pirado del manillar: la potente Diablo 1000, que escondía una Ducati. Todo, desde la física realista que hacía que las motos salieran volando por el aire, hasta las señales del juego que indicaban de verdad el trazado, sumaba detalle a detalle el viaje de *Road Rash* hacia la inmersión total.

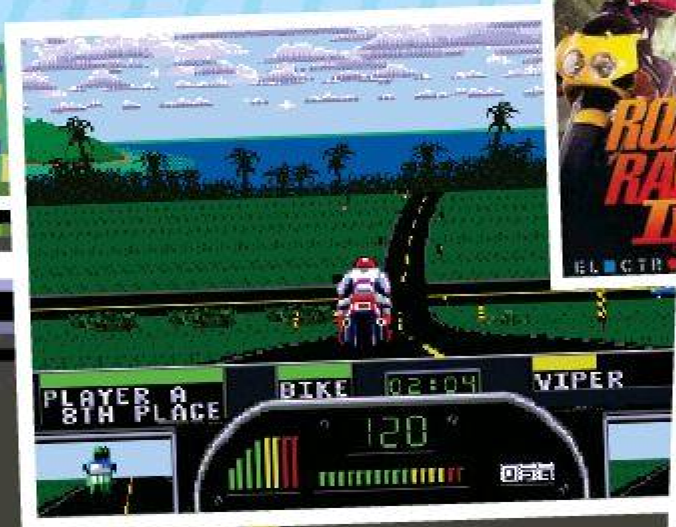


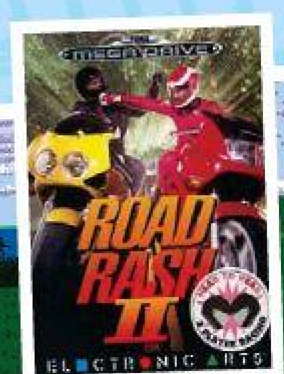
» [Mega Drive] Desde que metías el cartucho, *Road Rash* buscaba la inmersión en su mundo de goma quemada asignando personalidades a los pilotos rivales. ¿Quién no quiso partirle la cara a este tontolaba?

Road Rash tardó 21 meses en estar listo para competir en la primavera de 1991. Tras el fracaso de esa demo tras un año de curro, se pulieron todos los fallos para crear un título que se ganó el éxito de crítica y público, tanto por el bombazo que fue Mega Drive como por la calidad del cartucho. El brutal giro al límite que le dio el juego al género de las carreras sedujo sin complicaciones a la chavalada que conformaba la audiencia de Mega Drive, que habían dejado atrás la infancia con la NES y exigían una dieta con menos videojuego cuqui.

MEJORANDO LO PRESENTE

Randy nos cuenta que había muchas ideas que no entraron en el primer juego pero, dado el éxito de *Road Rash*, tuvieron la oportunidad de meterlas en las secuelas partiendo desde el original. Como









SILLINES RASGADOS

el multijugador simultáneo, algo de lo que *Road Rash* carecía, sustituyéndolo por un pobre modo para dos por turnos. Modo que EA respetó en la secuela como una de sus tres modalidades multi: por turnos, un nuevo modo en pantalla partida que permitía a los jugadores competir en el mismo torneo, o un duelo llamado Mano A Mano (en castellano en el juego original), en el que dos jugadores corrían uno contra otro sin más pilotos.

La premisa de *Road Rash II* recuperaba lo de trepar en la clasificación de una competición ilegal, pero un poco más a lo grande: las pistas de *Road Rash II* estaban ambientadas en distintos estados, más allá de California. Se mantuvieron todos los elementos básicos, como el sistema de lucha, la interacción con los rivales, los circuitos crecientes y la compra de motos.

De hecho, *Road Rash II* en realidad parece más una versión pulida del original que una continuación, que tampoco hay mayor problema. EA supuso, con razón, que los fans querrían revisitar la fórmula original y eso hizo: más y mejor de lo mismo.

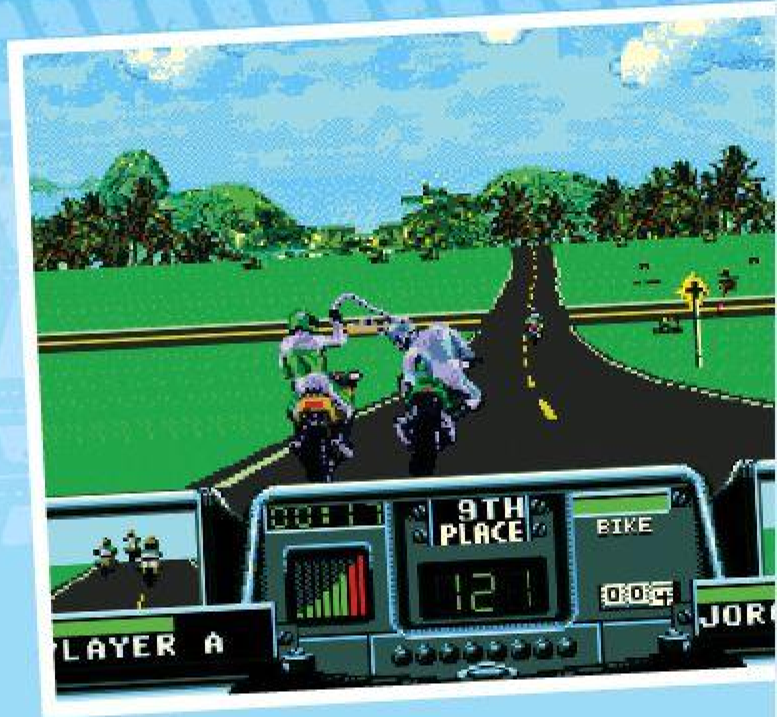
La verdad es que lo más innovador que introducía la secuela era un combate tan variado como cazurro. Se añadieron cadenas para el cuerpo a cuerpo y los diversos ataques y armas ahora también hacían mella en los pilotos. Donde antes bastaban un par de yoyas bien soltadas en el visor para derribar a un piloto, *Road Rash II* pedía un cruento intercambio de sopapos, más arriesgado para los dos implicados, esquivando el tráfico entre paliza y paliza. Y con el añadido del hoy popular nitro para las mejores motos de cada categoría, poniendo el caramelito del power-up por excelencia del motor jugable al otro lado del cadenazo en todo el casco.

MACARRAS DEL ASFALTO

Con el éxito de los dos *Road Rash*, la serie estaba empezando a coger ritmo y a convertirse en una franquicia importante para EA. Como resultado, se pusieron en desarrollo tres juegos distintos de *Road Rash*, de forma casi simultánea, para tres máquinas: Mega Drive, Mega-CD y 3DO.

Fundada por el emprendedor y cofundador de Electronic Arts, Trip Hawkins, The 3DO Company se había asociado con varias grandes compañías de electrónica de consumo para la fabricación de su nueva y vanguardista consola de 32 bits con soporte óptico CD: la 3DO homónima. Electronic Arts era uno de sus socios y apoyó a la nueva consola con un nutrido catálogo, lanzando juegos exclusivos para la máquina basados en sus series más populares: *FIFA*, *Need for Speed* y *Road Rash*.

La versión para 3DO de *Road Rash*, titulada simplemente *Road Rash*, casi se puede considerar una remasterización del concepto en lugar de una continuación o remake. Considerada por muchos como la entrega cumbre de la serie, toma todos los ingredientes básicos y los engorda con la potencia del procesador de 32 bit de 3DO para crear una versión del juego con el nitro al 11: jugabilidad más intensa, gráficos fotorrealistas (para la época) y una excelente banda sonora.



Regresa la ambientación californiana del primer juego y se recuperan dos de los circuitos originales: Pacific Coast Highway y Sierra Nevada. El modo de juego, las armas, el sistema de lucha y la forma en que progresaban los jugadores seguían siendo iguales que en juegos anteriores. Una vez más, los jugadores tenían que subir en la clasificación de la competición corriendo en carreteras que aumentaban progresicamente sus horizontes y que, novedad, ahora presentaban bifurcaciones. Y sí, también comprar motos mejores con las ganancias de las carreras, pero esta vez el juego estaba dividido en dos modos: el modo Thrash, tirando más hacia el arcade, listo para la acción, en el que los jugadores seleccionaban una carrera y, pum, a correr; y el modo Big Game, en el que los jugadores elegían un motero específico con una moto característica y un conjunto de habilidades diferentes y jugaban con él en una especie de antepasado de las campañas de carrera actuales.



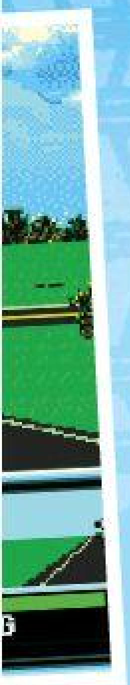




SKITCHIN'

■ Como es comprensible, Electronic Arts quiso capitalizar el éxito de *Road Rash* reutilizando su impresionante motor en otros escenarios y se dirigió al mundo del patinaje en línea en un juego de 1993 para Mega Drive, *Skitchin'*. Diseñado por David Warfield, buscaba subirse al carro de la moda de los patines que petaba EE.UU. en los años de la cultura urbana extreme, y en lo referente a la jugabilidad, hacía "skitching" (la práctica ilegal de agarrarse a un vehículo en marcha mientra se patina) con la trasera de *Road Rash*, mezclando combate y carreras. Pero no es una copia exacta, ya que introduce ideas originales a la fórmula. Añade acrobacias a la mezcla y tiene un sistema de mejoras más amplio, que permite a los jugadores comprar ruedas, patines y protecciones nuevas con la pasta de las carreras.





El mayor remozado se lo llevaron los gráficos, cambiándo los sprites dibujados por el "fotorrealismo" a lo *Mortal Kombat*, que otorgaban al juego un aspecto más logrado y enérgico que encajaba de forma brillante en el macarrismo de la serie. EA también se curró una inmersión más profunda dotando a las IAs rivales de personalidad propia también en carretera, con cada uno de los pilotos reaccionando de forma dinámica a las vicisitudes del torneo. Nuestro piloto, (en una mecánica recuperada recientemente por Criterion) contaba con un medidor de estado para determinar cuánta notoriedad y respeto estaba ganando.

Para rematar este viaje al futuro de *Road Rash*, Randy y su equipo también se aprovecharon de las capacidades audiovisuales de alta calidad del soporte, para incluir cinemáticas en FMV y una banda sonora potentísima ávida de rock y grunge. Aunque, como explica Randy, meter todo eso no fue nada fácil.

"Quería sacarle el máximo partido al CD, y eso nos llevó a meter videoclips y una banda sonora con Soundgarden", dice. "Yo era fan suyo y nuestra directora de marketing, Leslie Mansford, tenía contactos en A&M Records: fue ella quien me facilitó las cosas. No pude conocer a Chris Cornell, pero me dijeron que era aficionado a los juegos de Genesis y que jugaba en el autobús de la gira. Conseguir cerrrar el acuerdo musical fue una pesadilla. No había precedentes, ya que esa clase de acuerdos no se habían realizado hasta entonces, sólo con películas. Finalmente lo logramos, quizás facilitado por su propio interés en el juego. Usamos la música en la presentación y los vídeos musicales y tuvimos la suerte de poder meter temas recientísimos de Superunknown, justo cuando Soundgarden estaba arrasando. Me hubiera gustado incluir música a más calidad en el juego, pero ya estábamos consumiendo muchos recursos con los gráficos y se consideró que era algo demasiado complicado."

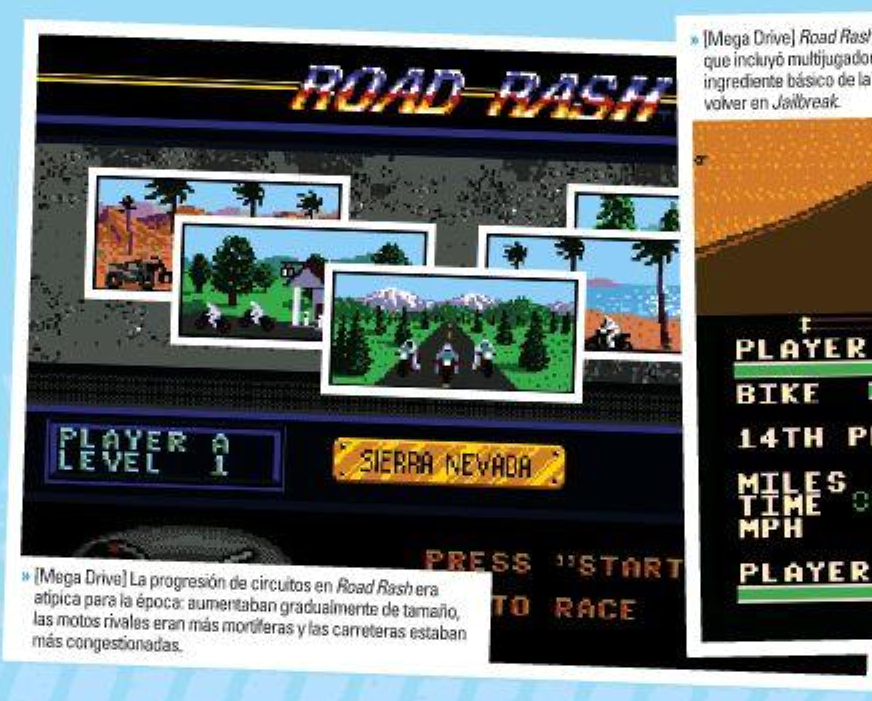
"Yo dirigí el vídeo, y monté algunas de las motos que aparecen, junto con el director de arte Jeff Smith y otros corredores de club AFM de la zona", añade Randy. "Estaba entre ellas mi Yamaha FZR 1000 amarilla, que ya salió en una carátula anterior de Road Rash , junto con una Ducati 900SS roja que era de atrezzo, la habíamos comprado para filmar las animaciones. El último día de rodaje del vídeo yo huía de dos coches de policía en San Francisco pero tuve que frenar fuerte para evitar saltarme un semáforo en la siguiente intersección. El neumático delantero patinó en la grasienta calle de San Francisco y la moto se fue al suelo. Marketing pensó que la moto accidentada nos vendría bien y después de pasearla por unos cuantos eventos encontró un hogar en la recepción del edificio de EA, donde todavía sigue".

Los otros dos juegos, la versión de Mega-CD sólo para EE.UU. y *Road Rash 3: Tour De Force* se alimentaron del contenido del juego de 3DO. La versión para Sega era en esencia un demake de 16 bits del juego de 3DO con el motor original de Mega Drive. Lo más impresionante es que conservaba los mismos circuitos, pantallas de menú, modos, música y escenas cinemáticas de FMV, y sólo se notaba la diferencia cuando por fin entrábamos en una carrera: el juego parecía una versión más bonita y fluida de *Road Rash 3*. Que tampoco importa, porque sigue siendo un excelente título. Incluso superaba al original porque permitía reproducir -y cambiar- canciones durante las carreras.

TOUR DE FORCE

Aunque *Road Rash 3: Tour De Force*, el último juego de *Road Rash* lanzado para Mega Drive, también utilizaba contenido del juego de 3DO, se trataba

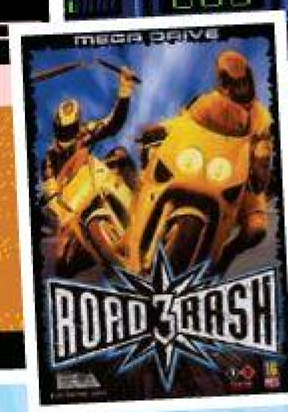




» [Mega Drive] La progresión de circuitos en *Road Rash* era atípica para la época: aumentaban gradualmente de tamaño, las motos rivales eran más mortíferas y las carreteras estaban más congestionadas.



» [Mega Drive] *Road Rash II* fue el primer juego de la serie que incluyó multijugador simultáneo. Se convirtió en un ingrediente básico de la serie hasta *Road Rash 3D*, para volver en *Jailbreak*.





SILLINES RASGADOS





» [Mega Drive] La secuela introdujo secuencias cinemáticas cómicas que aparecían al final de cada carrera… o si nos detenían por hacer tonterías.

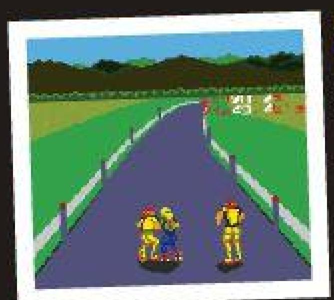
HOMICIDIO AL VOLANTE

Road Rash no fue el primero que mezcló combate y carreras...

S.T.U.N. RUNNER

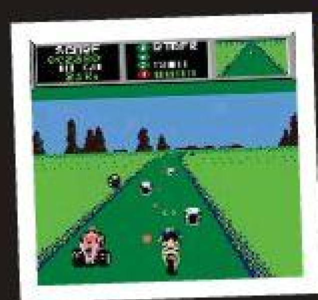
■ El fantástico juego de carreras de Atari sigue siendo uno de los mejores ejemplos de combate de alta intensidad con vehículos de todos los tiempos. Sentados al volante de un bobsleigh vanguardista, tenías que deslizarte por redes de túneles, mantener una velocidad óptima siguiendo la ruta correcta y destruyendo sin piedad a los pobres vehículos que fueran lo bastante desdichados de cruzarse en tu camino.





FIGHTING ROLLER

■ Es posible que *Fighting Roller* sea el juego de lucha más nenaza y hortera jamás visto por nuestros llorosos ojos: una combinación de patinaje extremo con el rudo mundo del yo contra el barrio. Manejamos a un héroe de malla prieta con mullet rubio de bote al aire, que salta y esquiva obstáculos mientras se zurra de forma patética con patinadores rivales que invaden la pantalla. Es colorista, es raruno. No es nada más.



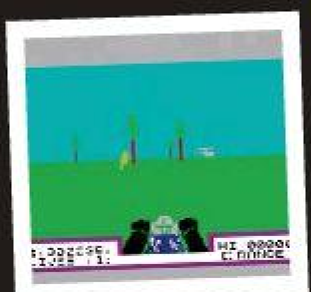
MACH RIDER

■ Juego de lanzamiento de NES, *Mach Rider* es el abuelo de *F-Zero*, basado en uno de los primeros juguetes creados por Nintendo en los 70. Es un juego estilo *Hang-On* con partes de pegatiros, en el que adoptas el papel de un superhéroe con motocicleta que protagoniza una historia tipo *Mad Max* sobre patrullar por carreteras, evitar obstáculos y destruir Quadrunners: los malotes que, sí, van en quads y han conseguido conquistar el mundo no sabemos cómo.



SEICROSS

■ Este juego de carreras de Nichibutsu está ambientado en un futuro lejano y consiste en asaltar una fortaleza enemiga sobre una moto deslizante. Los pilotos enemigos te hostigan a empujones contra los objetos y el escenario, aunque podemos vengarnos haciéndolos rebotar o destruyéndolos con nuestras armas. Como absolutamente todo lo que hay en el juego es letal, la acción es tan intensa como frustrante.



3D DEATHCHASE

■ Como **Retro Gamer** tiene una política según la cual *3D Deathchase* tiene que mencionarse constantemente, hemos tenido que incluirlo aquí de nuevo. El pegatiros a dos ruedas 3D de Mervyn Estcourt era una absoluta maravilla cuando apareció en Spectrum. Inspirado en la única escena de Endor que merecía la pena de *El Retorno del Jedi*, el juego consiste en esquivar árboles y acabar con los rivales. ¿Un híbrido entre *Action Biker* y *Doom*? Tampoco nos pasemos.

de una entrega completamente nueva, con sólo conexiones superficiales con su papá de 32 bits, con carencias ostensibles al intentar mostrar -sin éxito- los pilotos realistas de aquel. Como indica el título, esta vez el torneo se volvió internacional y abandonó América rumbo a circuitos ambientados en seis países distintos, que incluían Brasil, Alemania, Australia y Reino Unido. Aunque sólida, esta entrega no contaba con gráficos tan nítidos como los de *Road Rash II*, a lo que se suma que es una reiteración de la saga que no toca casi nada de la fórmula. Excepto la posibilidad de, ahora sí, comprar mejoras para la moto.

Road Rash 3 no fue tan popular como sus predecesores y, como *Road Rash* para 3DO había subido el listón mostrando a los fans lo que venía debajo del brazo de la siguiente generación, la serie tuvo que decir adiós a la plataforma que la vio nacer.

PILOTAJE FURIOSO EN 3D

Tras finiquitar *Road Rash* para 3DO, Randy pasó a ser el productor ejecutivo de *Road Rash 3D* para PlayStation, y también se prestó a la dirección creativa del siguiente juego de la serie, *Road Rash: Jailbreak*. EA, presionada por la necesidad de mantener a la franquicia en la vanguardia técnica, tomó la decisión de deshacerse de los sprites y reconvertir la serie a la religión poligonal.

Road Rash 3D era un proyecto ambicioso que se esforzaba por equilibrar las carreras, el combate y la dimensión extra de su título. La lucha apenas tenía peso en las carreras: los pilotos de la IA peleaban y luchaban entre sí y, como resultado, el juego parecía más un juego de carreras arcade con acción de fondo que un auténtico *Road Rash*. Peor, no tenía multijugador de ningún tipo, una decepción para los fans, bastante tocados ya por un aspecto visual un tanto tosco. "La primera versión del juego para PlayStation era una conversión de la de 3DO, pero la tendencia en PlayStation era el 3D y queríamos que *Road Rash* abandonara los gráficos en 2,5D. Nos pasamos de ambiciosos considerando lo que la plataforma podía dar de sí", responde Randy cuando le preguntamos por algunos de los problemas de *Road Rash 3D*. "La suma de personajes articulados más la detección de colisiones en motos animadas con objetos independientes (como las armas) resultaron ser



mucho más complejos que los juegos de coches en 3D de la época, que sólo tenían que animar las ruedas y el reflejo de la ventana trasera. Estábamos forzando a la consola a dar más de lo que podía hacer, pero estábamos atrapados por el concepto del juego. Como resultado, la primera versión en 3D tardó más de lo esperado,con un desarrollo de más de dos años. Ninguna de ellas alcanzó su potencial, en mi opinión debido a las limitaciones del hardware. La libertad del 3D también produce un rango de movimientos mucho mayor, lo que añade complejidad a la mecánica. Como consecuencia, estos títulos carecían de la sencillez jugable que tenían las entregas anteriores. También se produjeron conflictos creativos dentro del equipo sobre el peso de la lucha frente a las carreras."

"EL JUEGO DE 3DO SUBIA EL LISTON Y MOSTRABA LO QUE TRAERIAN DE LOS ROAD RASH DE LA SIGUIENTE GENERACION"

Road Rash: Jailbreak se lanzó un año más tarde y lo más destacado era que prescindía de la premisa del torneo a cambio de un argumento que hacía que los jugadores subiesen de rango entre bandas de moteros rivales para sacar a un colega de la cárcel. El juego añadía algunos modos y variaciones a la fórmula de *Road Rash*, como los motoristas suicidas, un divertido modo de sidecar en el que un jugador se encargaba de conducir mientras otro se concentraba en repartir, y un modo de persecución llamado Five-O en el que los jugadores adoptaban el papel de un policía motorizado con la misión de perseguir y detener a los moteros que corriesen demasiado. Para acallar las críticas que decían que el combate de *Road Rash 3D* era blando, *Jailbreak* traía 11 armas, que incluían picanas eléctricas y nunchacos, así como combos y movimientos especiales.

Algunos meses antes del lanzamiento de *Jailbreak*, los propietarios de N64 también recibieron una dosis de *Road Rash* en 3D con *Road Rash 64*. Se trata del único juego de la serie que no fue diseñado ni desarrollado por EA, cuya propiedad fue licenciada a THQ y producido por Pacific Coast Power & Light (Locomotive Games en la actualidad), estudio fundado por el ex miembro de EA y fundador de EA Sports, Don Traeger.

Compartía tantas similitudes con *Jailbreak* que en una etapa del desarrollo se pensó que ambos juegos eran el mismo. *Road Rash 64* está considerado como la mejor versión en 3D de la serie, que aprovecha la potencia de 64 bits de N64. La acción presenta un gran número de pilotos luchando, mientras mantiene una tasa de animación decente. Sin embargo, esto tiene un coste: una pérdida en detalle y unos pilotos que parecen sacados de dibujos animados, aunque ambas fueron elecciones tomadas a propósito para asegurar que el juego fuese rápido y que mantuviese una jugabilidad fluida.

De forma similar a *Jailbreak*, *Road Rash 64* también ponía énfasis en el combate y ambos compartían buena parte del arsenal. Pero en *Road Rash 64* se podían usar en combinación. Por ejemplo, los jugadores podían usar el táser o la picana para aturdir a los rivales y luego seguir el combo golpeándoles con un bate o una porra para tirarlos contra el asfalto. *Road Rash 64* ofrecía más control sobre las carreras que otros juegos de la serie, ya que permitía que los jugadores ajustasen variables como el volumen de tráfico y peatones, así como el número de policías y oponentes.

En el año 2000, poco después del lanzamiento de *Jailbreak*, Randy dejó EA para unirse a LucasArts, donde trabajó como vicepresidente de desarrollo. En la actualidad es director ejecutivo de SGN (Social Gaming Network), una de las mayores compañías de juegos para iPhone, y monta una Ducati para ir al trabajo.

Como sabemos que *Road Rash* es una serie que está muy presente en el corazón de Randy, queríamos acabar preguntándole si es consciente de algún intento de EA por revivir la franquicia de *Road Rash* desde su salida, y qué le parecería ver el lanzamiento de un nuevo juego de *Road Rash* en la actualidad sin su participación.

"Sé que ha habido varios intentos por parte de EA para revivir la serie, cada uno de ellos infructuoso. Mi opinión es que los equipos de las primeras versiones tenían una visión clara de lo que estábamos creando. Sospecho que a los intentos posteriores puede haberles faltado un enfoque claro sobre los temas dominantes o la pasión que exige el concepto. *Road Rash* conseguía un equilibrio entre carreras, acción y entretenimiento y lograba ser transgresor y divertido sin pasarse de la raya. Es una de las poquísimas franquicias creadas por EA. Estoy muy orgulloso del trabajo que hicieron nuestros equipos en aquel momento. Creo que el tema es tan actual ahora como lo era entonces y mucho más viable en 3D con el hardware actual. Mi esperanza es que EA reviva la serie con el mismo cuidado y pasión de los originales."



» [3DO] Para mucha gente, la culminación de la serie es *Road Rash* en 3DO. Después el juego se convirtió por completo a PlayStation.

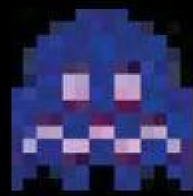


» [N64] *Road Rash 64* puede que no tenga nada especial, pero está plagado de opciones y muy pulido. Y admite hasta cuatro jugadores.





Nuestro agradecimiento especial a Trip Hawkins por ponernos en contacto con Randy Breen, y al propio Randy por responder a nuestras preguntas.





Antes de ser el gran amor de Pac-Man, tuvo piernas, no era una mujer y lo tacharon de loco. Con la ayuda de Doug Macrae, Steve Golson y Mike Horowitz, de GCC, desvelamos la historia detrás del clásico juego de laberintos.



LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** MIDWAY/NAMCO

» **DESARROLLADOR:** GENERAL COMPUTER CORPORATION

» **PLATAFORMA:** RECREATIVA

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1981

» **GÉNERO:** LABERINTOS



lásicos de las recreativas: todos diseñados para enganchar al jugador, y que las partidas acabaran rápido para que metieran más monedas. Pero por muy difíciles que los diseñadores las las hiciesen, los jugadores lograban dominarlas, llegando a jugar horas con una moneda y enfureciendo con ello a los dueños de las salas.

Para las recreativas más populares se lanzaban a veces versiones actualizadas más difíciles y que pusieran en aprietos a los jugadores más expertos. La mayoría cayeron en el olvido, pero una llegó a eclipsar y vender más que la original, y sobrevivió a batallas legales y cambios de sexo: *Ms. Pac-Man.*

Todo empezó en el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts). Doug Macrae tenía una máquina de pinball en su residencia universitaria. Se asoció con Kevin Curran y empezaron a comprar más máquinas. "Pasamos rápidamente a 20 máquinas en cuatro residencias", recuerda Macrae. Tres eran *Missile Command*, que rendían bien. Sin embargo, la recaudación cayó en cuanto la gente controlaba el juego. "Se nos ocurrió fabricar kits de mejora para solucionarlo, con nuevas características, algoritmos y niveles de dificultad."

Por entonces, Macrae y Curran se habían mudado a una casa de alquiler en Brookline, Massachusetts, junto a Steve Golson, Mike Horowitz, John Tylko, Chris Rode y Larry Dennison, programadores afines y entusiastas de los videojuegos.

"Para abril, General Computer Corporation (GCC) estaba constituida, con Doug y Kevin como propietarios", recuerda Golson. "Llamamos al kit *Super Missile Attack* y la mayoría abandonamos el MIT, ya que hacer videojuegos era más interesante que ir a clase." Tras poner varios anuncios en revistas especializadas, el kit cosechó un gran éxito.

Con jugadores y dueños de salas contentos con *Super Missile Attack*, y con fabricantes, intermediarios e importadores de la industria interesados, el equipo empezó a pensar en otros juegos que mejorar. "Comenzamos trabajando en kits para *Asteroids* y *Pac-Man*", dice Golson. "El trabajo con *Asteroids* no llegó muy lejos. Para que un kit de mejora tenga éxito necesitas una enorme base de usuarios, así que hay que centrarse en máquinas muy populares. *Asteroids* lo era más que cualquier juego en EE.UU. –77.000 unidades–, pero a mediados de 1981 parecía que «*Pac-Man*» iba a superarlo por una amplia diferencia".

Parte del equipo pensaba que *Pac-Man* no era un gran juego así que, además de por su popularidad, la principal razón para la creación de un kit fue por sus deficiencias. "Yo no era muy fan, pero el resto del planeta lo era, así que pensamos que una actualización podría ser popular", explica Mike Horowitz. "Y puesto que el juego era tan determinista (todas las partidas se jugaban exactamente igual) resultó sencillo mejorarlo".

La idea era lanzar el kit –llamado *Crazy Otto*– a finales de 1981, cuando *Pac-Man* hubiera dejado de hacer dinero las salas. Aunque los gráficos eran mejores que los de «*Pac-Man*» –personajes bípedos que se movían, con mejor animación, por laberintos más sólidos y coloridos–, los cambios más relevantes afectaban a la mecánica de juego, que recibió aleatoriedad y más laberintos. "Una vez que los jugadores memorizaban el laberinto de *Pac-Man*, podían jugar eternamente, y muchos acababan aburriéndose", dice Macrae. Horowitz añade: "Añadir laberintos aumentó la dificultad y sirvió de incentivo. Los jugadores expertos tenían así una razón para llegar a niveles más altos".

> **"No teníamos ni idea del gran negocio que sería. Pero en 1982... ¡teníamos la recreativa más exitosa del país!"**
>
> De los tribunales a la fama en sólo un año

"Pensamos que los jugadores tendrían tiempo de acostumbrarse a un laberinto y entonces, tras los dos primeros, habría uno nuevo. Después, tras otros tres, ¡otro nuevo! ¿Cuántos serían? Estarían ansiosos por saberlo", razona Golson. "Cada laberinto tenía sus peculiaridades, a lo que se sumaba el aumento de la dificultad en los niveles posteriores, con menos túneles de escape y más esquinas en las que quedar atrapado".

Según Macrae, los laberintos eran esbozados en papel cuadriculado, y los diseñadores examinaban varios trazados para elegir los más emocionantes. Después se testeaban. "Algunos funcionaban muy bien y otros no", dice Golson con franqueza, aunque recuerda que este apartado "se desarrollaba muy rápidamente", con pocas variaciones y retoques.

Otro cambió de importancia se centraba en cómo se movían los

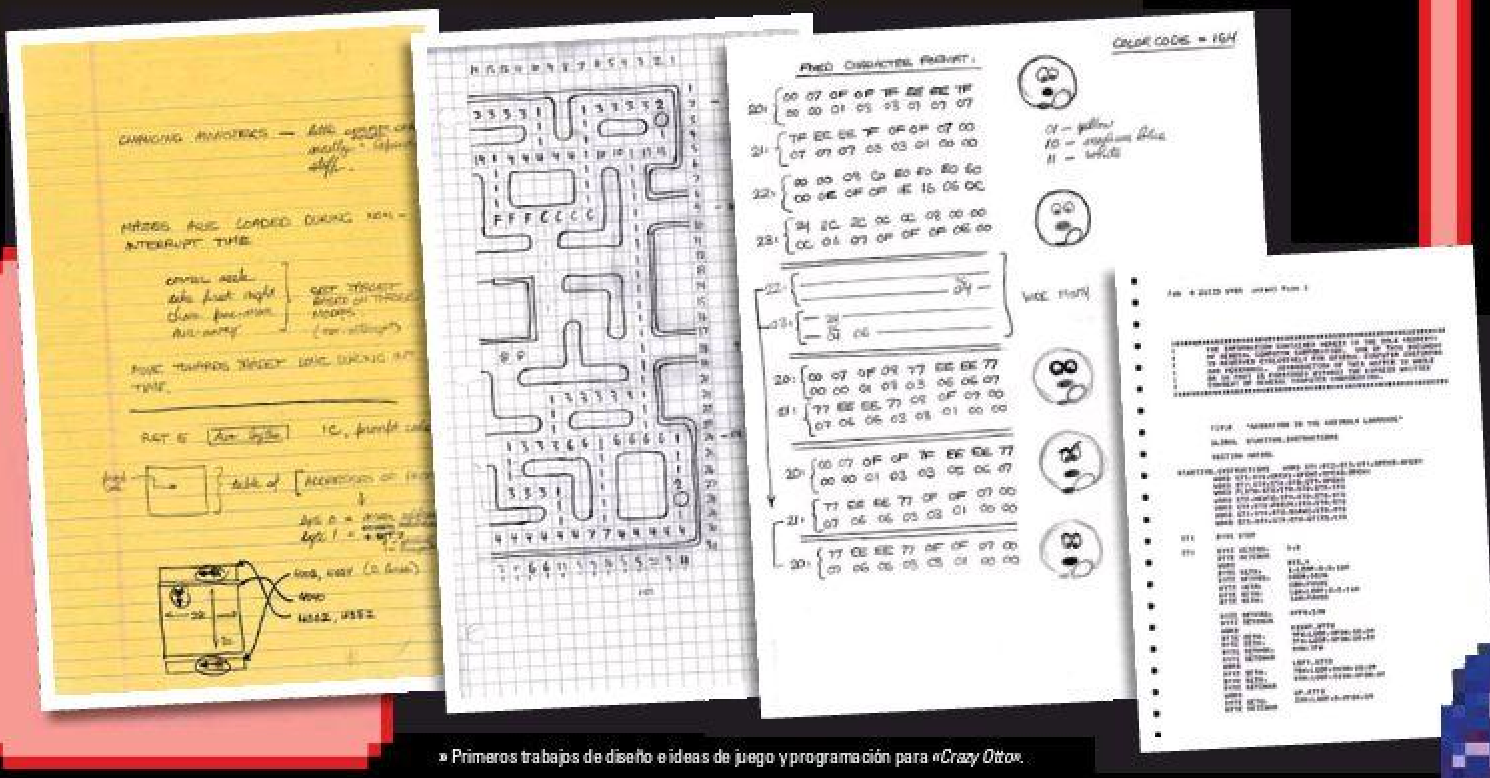


» Las especulaciones sobre el desarrollo de «*Crazy Otto*» nacen de una foto del número de enero de 1982 de *Time*.

EL DEBUT DE CRAZY OTTO...

MUCHAS DE LAS ESPECULACIONES SOBRE *Crazy Otto* pueden atribuirse a "Games that play people", un artículo del número de enero de 1982 de la revista Time. "Estamos en enero de 1982 y hemos terminado *Ms. Pac-Man*. Nos encontramos en las nuevas oficinas de GCC y Mike Horowitz nos enseña un ejemplar de Time, con un artículo sobre videojuegos", recuerda Golson. Horowitz pregunta si existe forma de saber si una foto de *Missile Command* pertenece a la modificación *Super Missile Attack* de GCC, pero Chris Rode responde que no es posible a partir de una captura del juego. "'Vale, bueno', pensamos. 'No somos famosos'", ríe Golson. "Y miramos entonces la parte inferior de la página, una captura de pantalla con pie de foto: "Pac Man recorriendo un laberinto y comiendo puntos". Pero no es *Pac-Man*, ¡es *Crazy Otto*!"

Golson supone que en algún momento en diciembre de 1981 el fotógrafo de Time acudió a un salón recreativo de Chicago, vio una hilera de cabinas amarillas, todas etiquetadas como *Pac-Man*, y se fijó en una al final de la fila, o en aquella otra que tenía un brillante laberinto rosa (mejor que la azul oscuro, que es difícil de fotografiar), y sacó una foto. "Por aquel entonces, había 96000 unidades de *Pac-Man*» en EE.UU., y sólo tres habían sido convertidas a *Crazy Otto*. ¿Cuáles son las probabilidades de que el fotógrafo diera con una? Increíble", dice. "Por eso *Crazy Otto* ha sido famosa, por esa foto que ha llevado durante años a especular sobre el mítico *Pac-Man* con piernas".

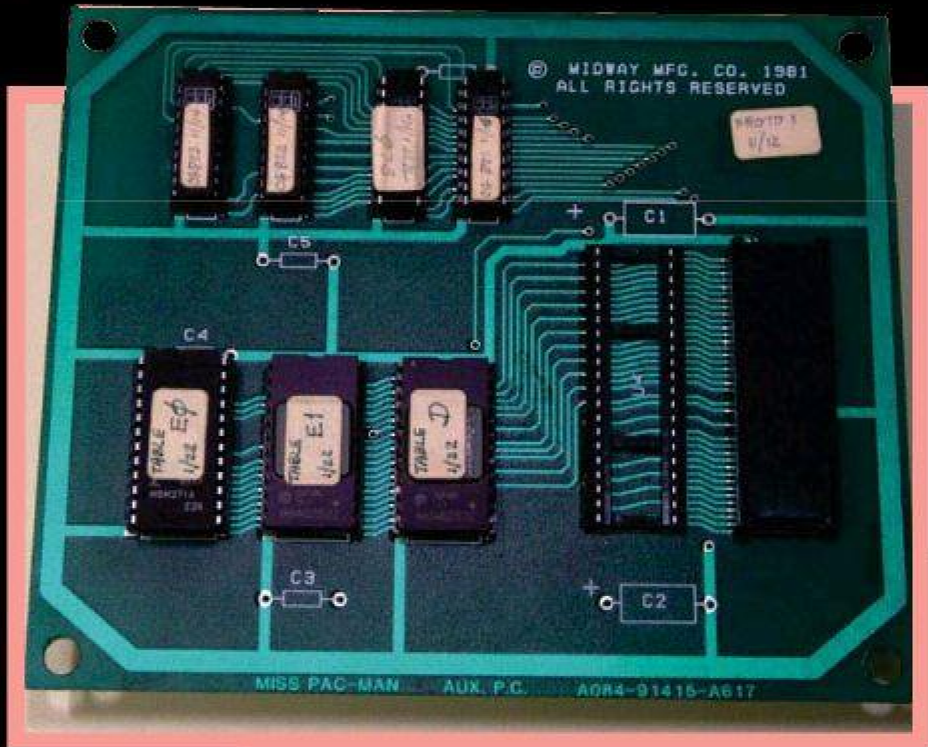


» Primeros trabajos de diseño e ideas de juego y programación para «*Crazy Otto*».

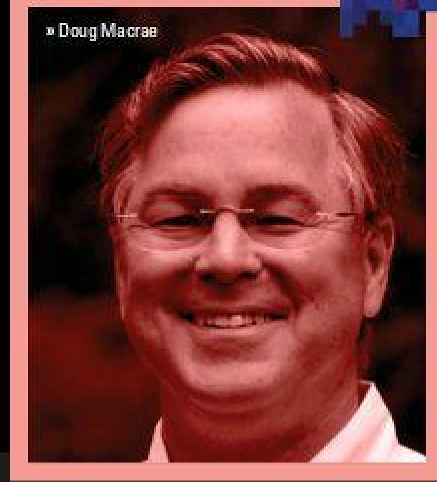
LÓGICA PRETZEL

A DIFERENCIA DE *PAC-MAN*, cuyos bonus eran desde frutas a un jefe de *Galaxian*, los bonus de *Ms. Pac-Man* eran todos frutas a excepción de una galleta pretzel. "Durante el desarrollo de *Crazy Otto* nos preocupaba el tema de los derechos, por lo que cambiamos todos los personajes, pero había también cuatro objetos de bonificación", recuerda Golson. "Había una nave espacial. Pocos la reconocieron como perteneciente a *Galaxian*, cosa que nos podría haber causado problemas legales. También nos preocupaban la llave y la campana, y el racimo de uvas supuso un problema porque muchos jugadores... ¡mucha gente pensaba que era una granada de mano!"

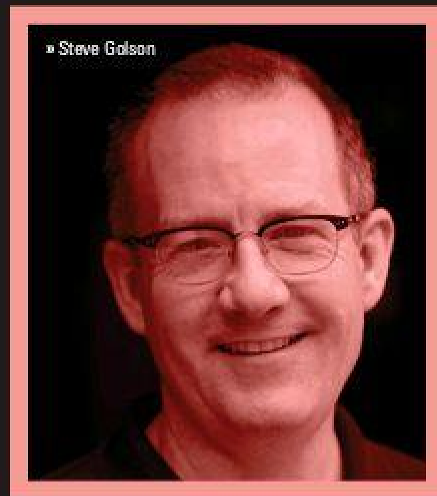
Al final, el equipo escogió siete objetos, porque esos eran los que podían mostrarse al pie de la pantalla, y se necesitaban tres nuevas frutas. "Teníamos colores limitados y sólo 14x14 píxeles, así que pensamos qué frutas eran más identificables", dice Golson. "Añadimos una pera y un plátano, pero hacía falta otra. A Kevin Curran le encantaban los pretzels, así que pusimos uno en su honor, resultaba sencillo, ¡sólo dos colores!"



» La primera placa que Golson recibió de Midway, el 12 de noviembre de 1981. Observa el título inicial: *Miss Pac-Man*.



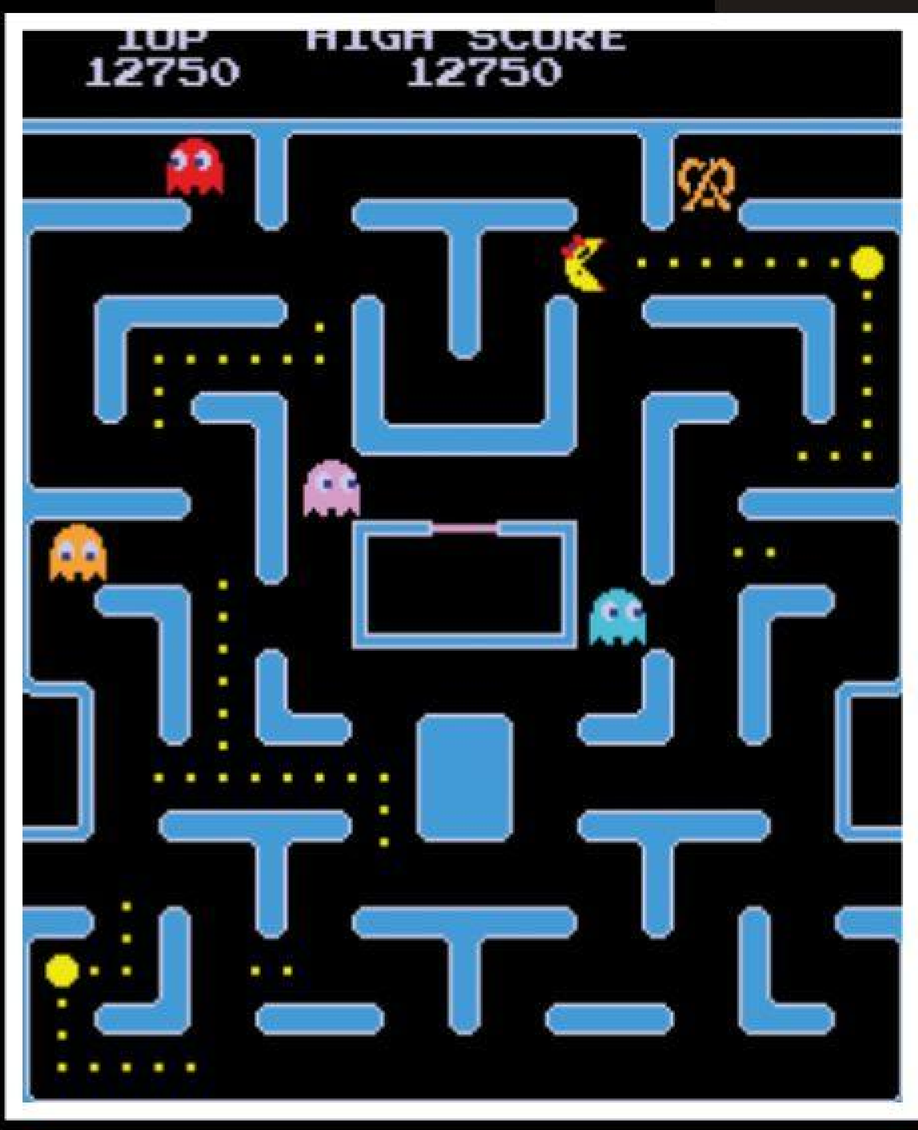
» Doug Macrae



» Steve Golson

“ Muchos jugadores tardaron en darse cuenta de que los monstruos ya no eran tan previsibles ”

«Ms. Pac-Man» reservaba sorpresas para los expertos en «Pac-Man»



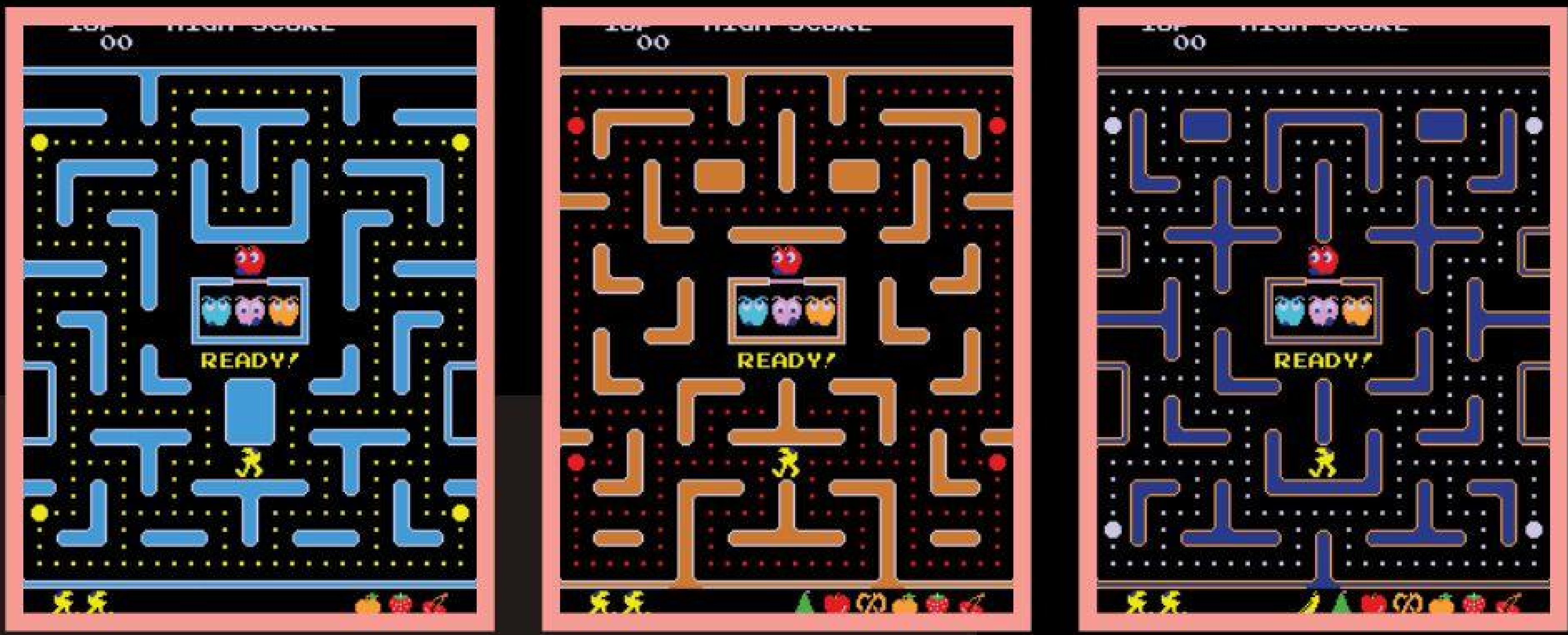
» [Arcade] Un pretzel, que tiene poco de fruta, vaga por el laberinto: es producto del amor de Curran por las galletas saladas.

monstruos. “Sumar aleatoriedad a este apartado fue el cambio más importante”, señala Horowitz. “El algoritmo original del movimiento de los fantasmas provocaba que, en algunas pantallas, Pac-Man pudiera “esconderse” en lugares en que los fantasmas nunca le podían encontrar”. Esta previsibilidad era tan evidente que llegó hasta a publicarse un libro –"How to Win at Pac-Man"–: el equipo advirtió que esa era la principal deficiencia a enmendar.

El error fue corregido, según Macrae, generando un número aleatorio que determinara el comportamiento de los monstruos, imposibilitando el jugar mediante patrones y otorgando algoritmos de “inteligencia” a los fantasmas, lo que los hacía más listos. El juego utiliza aleatoriedad real: hay un registro especial de 7 bits en el microprocesador Z80 (el registro R). Apunta al bloque de memoria que se va a refrescar en cada momento, pero a Golson se le ocurrió que sería “un magnífico generador de números aleatorios porque su valor es impredecible”. Los monstruos siempre están en un “modo” concreto (perseguir, huir, girar a la izquierda, ir a la “casa”...), pero el equipo modificó el último modo, enviando a los monstruos a una esquina aleatoria. “Basta con eso para acabar con los patrones. Aunque en las pantallas más avanzadas los monstruos pasaban más tiempo en modo de persecución, por lo que la aleatoriedad afectaba menos y los patrones volvían a ser efectivos”, explica Golson.

Hubo también un cambio en el monstruo rojo: “Descubrimos un hueco del primer laberinto en el que Otto podía esconderse, así que Mike cambió al monstruo rojo para que se bloqueara en modo persecución”. Horowitz entra en detalles: “Eso que significaba que no había lugar para esconderse”. Esto dio lugar a un juego más difícil durante los primeros niveles, endureciéndose además por el hecho de que, según Golson, muchos jugadores tardaron en darse cuenta de que los algoritmos de los monstruos ya no eran previsibles.

Otros cambios aportaron un interés adicional. Primero, los bonus ahora vagaban por los laberintos. “El hardware de *Pac-Man* permitía seis objetos en movimiento. Estaban Pac-Man, cuatro fantasmas y el bonus, pero en *Pac-Man* el bonus no se movía”, dice Golson. “Decidimos cambiarlo. Al principio, la fruta iba a ir rebotando por el laberinto hasta



» [Arcade] Los laberintos en *Crazy Otto* son idénticos a los de *Ms. Pac-Man*. Sólo se rediseñaron los personajes y los objetos de bonus.



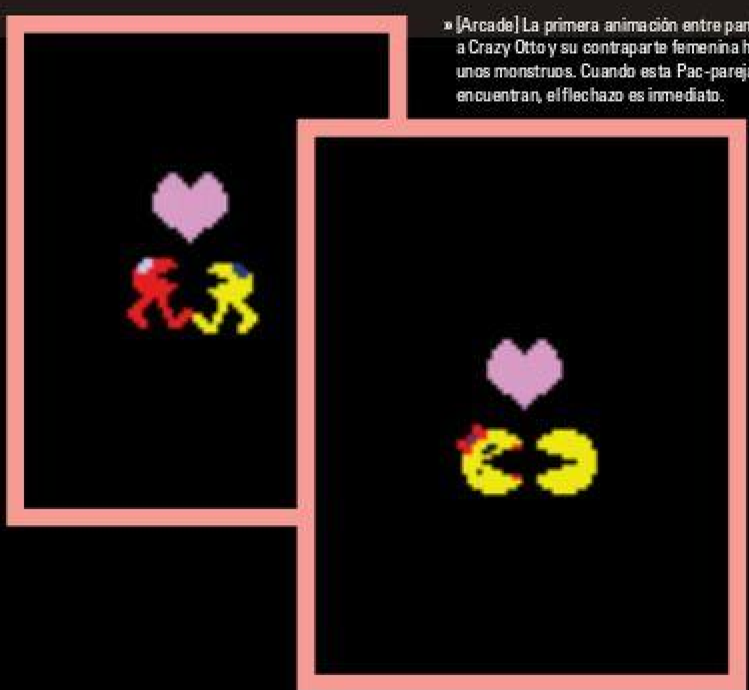
LO MEJOR DEL ESTUDIO

SUPER MISSILE ATTACK (IMAGEN)
PLATAFORMA: RECREATIVA
AÑO: 1981

MS. PAC-MAN
PLATAFORMA: ATARI 2600
AÑO: 1982

QUANTUM
PLATAFORMA: RECREATIVA
AÑO: 1982

explotar, usando un gráfico de "explosión" que encontramos en la ROM original. Pero no quedaba bien, así que cuando programamos la fruta para que se moviera por el laberinto ejecutamos el código hacia atrás si Otto no la cogía antes". De nuevo, la aleatoriedad fue empleada para que el juego fuera menos previsible: existen caminos predeterminados, pero son elegidos al azar, así que nunca sabes hacia dónde se dirigirá el bonus. "Al mismo tiempo, una vez que superas el nivel 7, la fruta aparece aleatoriamente", señala Golson. "Esto fastidió un poco a los jugadores expertos, ya que en un nivel alto te podía salir un bonus de 100 puntos en vez del máximo de 5000".



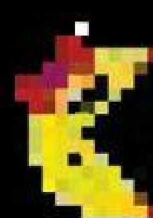
» [Arcade] La primera animación entre pantallas recrea a Crazy Otto y su contraparte femenina huyendo de unos monstruos. Cuando esta Pac-pareja bípeda se encuentran, el flechazo es inmediato.

Mientras tanto, Horowitz trabajaba en nuevas escenas para los intermedios animados. "Como estaban por mera diversión y no influían en el juego, era lógico que pensáramos algunas nuevas", recuerda. "Me inspiraba adaptar la historia de "chica conoce a chico", "chica persigue a chico" y "chica consigue al chico".

Aparte del incidente con el escondite del primer laberinto, da la impresión de que el desarrollo de *Crazy Otto* no supuso grandes esfuerzos. ¿Cómo de fácil fue la creación del juego desde un punto de vista técnico? "Depende de lo que entiendas por "fácil", dice Horowitz, que explica que el equipo tuvo que trabajar básicamente con ROMs de *«Pac-Man»*. "Tuvimos que hacer ingeniería inversa, lo que fue tedioso, aunque afortunadamente teníamos un emulador del procesador. Con él podíamos ver el código en ensamblador de las ROMs, además de mapear las ROMs en memoria,desde donde podíamos hacer pruebas y ver al momento qué sucedía con los cambios que íbamos introduciendo." GCC tampoco podía violar el copyright del código original: "Sólo podíamos parchear el código, poniendo saltos al programa que estaba en la memoria de nuestra placa."

La creación de nuevos gráficos y sonido supuso también un desafío. "Fue sencillo encontrar la tabla de secuencias de bytes usada para generar sonidos, pero nos dio problemas determinar cuáles controlaban cada uno", recuerda Horowitz. "Muchos de los nuevos sonidos que creamos fueron por ensayo y error, conectaba diferentes valores en diferentes posiciones de la tabla y escuchaba los cambios". En cuanto a los gráficos, Horowitz dice que el equipo no disponía de herramientas para crear gráficos o animaciones: "Alguien tuvo la gran idea de usar un Lite-Brite", refunfuña. Este juguete de Hasbro te permite crear dibujos que brillan mediante poniendo clavijas de colores sobre una rejilla retroiluminada. Al encender la luz del juguete, se ve la imagen. "Cada fila no coincide horizontalmente con la siguiente, por lo que no puedes usarlo para simular una cuadrícula de 16x16".

"Ah, el Lite-Brite", se ríe Golson. "Podías cubrir la parte frontal con cartón para evitar fugas de luz, ¡pero en cuanto movías una clavija tenías un agujero filtrando luz blanca!". La solución fue pintar las clavijas moradas con rotulador negro, y emplear el resto de las líneas del campo hexagonal para emular la cuadrícula 16x16 que necesitaban los personajes de *Crazy Otto*. "Puse un folio blanco enfrente, como difusor. De pie al otro lado del cuarto, entornando los ojos, ¡podía testear mi diseño de personajes!"



La solución de Horowitz fue más sencilla: papel cuadriculado. Y había más problemas: "Las ROMs de personajes requerían un algoritmo muy primitivo. Por lo que recuerdo,

cada bloque de 16x16 se dividía en ocho bloques de 4x8, y cada pareja vertical ocupaba un nibble en la ROM. Después de cada diseño teníamos que programar a mano cada imagen".

Por lo tanto, el desarrollo de *Crazy Otto* no fue tan sencillo; por suerte, los esfuerzos no fueron en vano. Hacia el final del período de prueba, algunas máquinas fueron expuestas en salones locales. "*Crazy Otto* mejoraba *Pac-Man* significativamente y a los jugadores les gustaban los cambios", recuerda Macrae. Fue durante esta época cuando se tomó la polémica fotografía de Time (ver "El debut de Crazy Otto"). Alentados por las pruebas, los miembros del equipo viajaron a Chicago para reunirse con Midway. Esto era, en realidad, el resultado de una compleja batalla legal que terminaría convirtiéndose en una incómoda alianza: "*Super Missile Attack* llamó la atención de Atari, que demandó a GCC por violación del copyright. Creíamos que teníamos razón porque no copiamos nada, solo añadimos código", dice Horowitz.

A pesar de carecer del número de abogados que Atari tenía a su disposición, GCC decidió pelear. "Pedían 15 millones de dólares por daños y perjuicios. Si abandonar la universidad para escribir juegos resultaba divertido, también lo era ser demandado ante el Tribunal Federal de Distrito por la principal compañía de juegos del mundo", bromea Golson. Se siguió trabajando en *«Crazy Otto»* mientras se sucedían las audiencias, las declaraciones y las negociaciones, y, según Golson, Atari se dio cuenta de que GCC no iba a dar su brazo a torcer: tenían una fuerte posición legal, eran una pesadilla en términos de imagen para Atari e iban a seguir diseñando juegos en cualquier caso, así que podrían hacerlos juegos para ellos. "Retiraron la demanda y nos contrataron justo en el punto en el que el kit de *Pac-Man* estaba en la rampa de lanzamiento", dice Golson.

> **"Kevin Curran llamó al presidente de Midway y le dijo: "Atari retiró la demanda. Los kits son legales. Hablemos""**
>
> GCC: la fortuna favorece a los audaces

Como parte de su contrato, GCC gozaba del permiso para desarrollar y vender kits, pero sólo con la aprobación de los fabricantes originales. Atari pensó que nadie daría permiso a GCC para comercializar sus kits, pero *Crazy Otto* estaba a punto. A ver: Kevin Curran llamó a Dave Marofske, presidente de Midway. "Le dijo algo como 'Ya habéis visto que Atari retiró la demanda. Nuestros kits son legales. Tenemos uno para *Pac-Man*. Vamos a sentarnos y hablar'", ríe Golson. "Dave lo estaba pasando mal con las falsificaciones de juegos y merchandising de *Pac-Mac*. Estaba todo el día de juicios. Así que agradeció que alguien se molestara en llamarle... '¡Es todo un detalle! Vente a Chicago y trae tu juego. ¡Hablemos!'

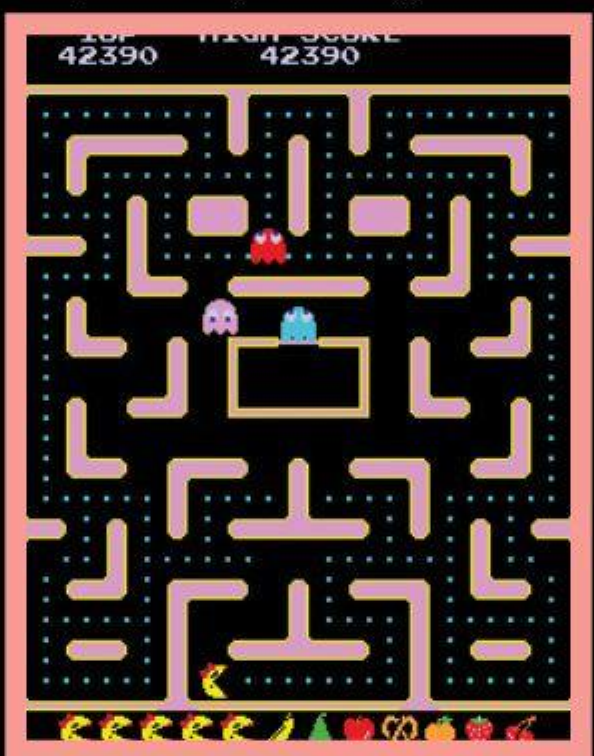
A Midway le gustó *Crazy Otto* y compró los derechos. Decidido a lanzarlo como un nuevo juego, era obligado realizar cambios para que estuviera claro se trataba de una secuela de *Pac-Man*. El primer afectado fue Otto, junto con los monstruos Plato, Darwin, Freud y Newton. "Midway era quien pagaba, así que no nos importó. Nos gustaba Crazy Otto con sus piernas y esos monstruos tan chulos con antenas y zapatos azules, pero utilizar a Pac-Man y los fantasmas originales tenía sentido", dice Golson. Una primera versión se tituló *Super Pac-Man*, pero en Midway

PIXEL "X"

LAS SECUENCIAS DE ANIMACIÓN que vemos a lo largo de *Ms. Pac-Man* cuentan la clásica historia de amor: Ms. Pac-Man y Pac-Man se conocen, surge el amor al estilo tan a saco de los 8 bit (no había cinemáticas entonces...) y tienen un bebé. Advertiréis que falta un paso... "A diferencia de las dos primeras animaciones, la tercera, "Junior", requería de nuevos gráficos: una cigüeña volando, el fardo y Pac-Man Jr.", recuerda Horowitz. "Hice una animación con ellos f*lland*. Pac-Man y Ms. Pac-Man estaban en la esquina inferior, frente a frente, con sus bocas abriéndose y cerrándose. Nos pareció divertida y la dejamos hasta que incluimos la actual –que quedó sin pulir del todo– de "Junior".

Poco tiempo después, Kevin Curran y Doug Macrae volaban a Chicago para reunirse con Midway, y a Horowitz casualmente se le ocurrió fingir dudas sobre las ROMs que llevaban encima. "Vaya, no estoy seguro de la tercera animación de esas ROMs sea la correcta". Curran se ralló tanto que Horowitz tuvo que asegurarle que sólo estaba bromeando y que las que llevaban eran las de la animación más limpia y aceptable de "Junior".

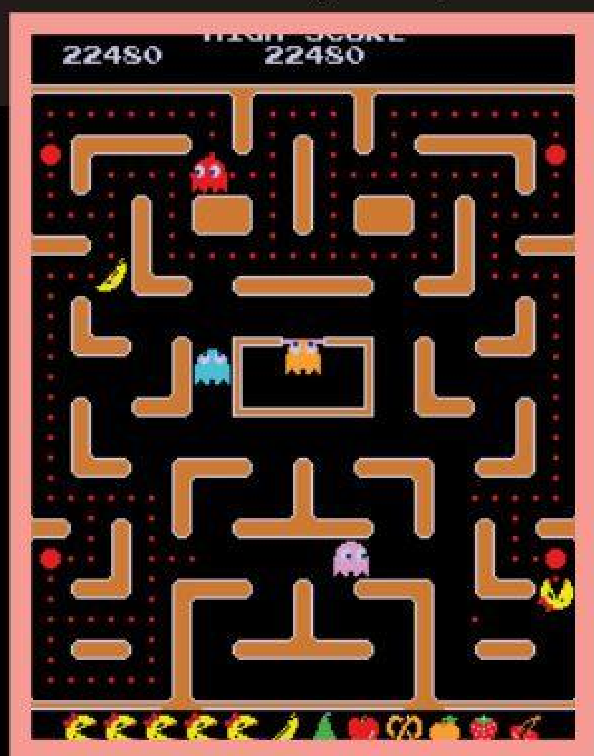
» [Arcade] Después del nivel 13, los laberintos se alternan entre terceros y cuartos, pero son de color lila y rosa en vez de naranja y azul oscuro.

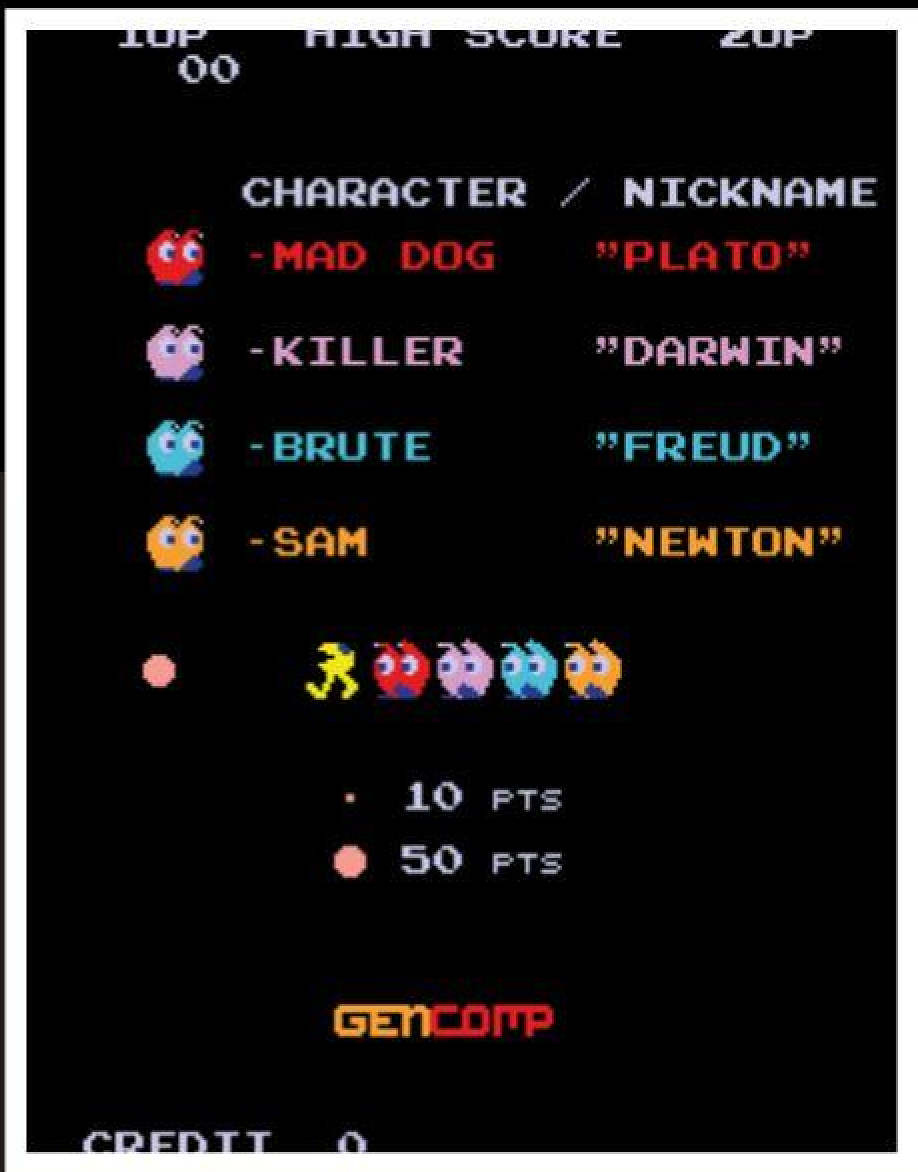


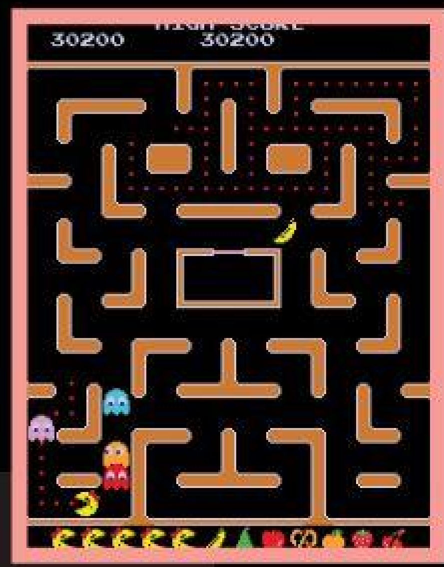
» [Arcade] Fantasmas asustados huyen de la vitaminada Ms. Pac-Man.



» [Arcade] Los algoritmos mejorados para la conducta de los fantasmas en *Ms. Pac-Man* hicieron fracasar incluso a los jugadores más expertos.





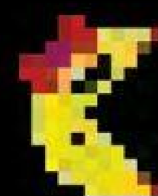


» [Arcade] Un buen ejemplo de cómo no jugar a *Ms. Pac-Man*, a no ser de que disfrutes viéndola pulverizada.



» [Arcade] Fantasmas a la caza de Ms. Pac-Man, aunque se arrepentirán en cuanto se trague la píldora energética.

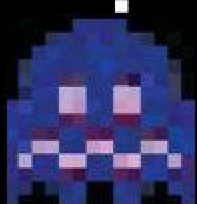




» Al igual que *Pac-Man*, *Crazy Otto* también tenía nombres de personajes. Observa también el logo "GenComp", que permanece en la ROM gráfica final de *Ms. Pac-Man* pero nunca se muestra.

adoraban las escenas de interludio de Horowitz. "Vieron las animaciones de la "historia de amor" y sugirieron que los protagonistas fueran Pac-Man y una Pac-Man chica, apareciendo Junior al final del tercer entreacto. Así *Super Pac-Man* se convirtió en *Pac-Woman* y después en *Miss Pac-Man*. Hasta que, según Golson, "alguien se percató de que, eh, tenía un bebé, no podía ser 'Miss'".

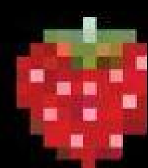
Ms. Pac-Man acabó siendo el nombre definitivo, convirtiéndose en una marca conocida, a la altura incluso de *Pac-Man*. "Pensábamos que sería mejor estrategia comercial presentar un Pac-Man chica en lugar de un nuevo personaje", afirma Horowitz. "Y aunque es imposible saberlo, creo que utilizar 'Ms.' en vez de 'Miss' influyó positivamente." Horowitz recuerda que Midway no se entrometió tampoco en el diseño de personajes, así que se hicieron distintas variaciones de la protagonista antes de dar con su apariencia final: "¡Incluso llegó a lucir una larga cabellera roja!"



Irónicamente, las animaciones que tanto gustaban a Midway condujeron a una disputa legal que acabó siendo la única nota amarga del proyecto, aunque Macrae aclara que se ha exagerado. "La disputa legal trataba sobre derechos de concesión de licencias en el futuro respecto a la familia creada para los intermedios. Y no era con Namco, sino con Bally/Midway", explica. "Fue resuelta mediante nuevos acuerdos que establecían cómo nos pagarían en futuros juegos y otros artículos. Como parte de este acuerdo, Midway autorizó la secuela *Jr. Pac-Man*, que funcionó bastante bien. Y nuestros derechos por *Ms. Pac-Man* nunca fueron 'entregados' a Namco; a día de hoy, seguimos cobrando royalties".

El hecho de que aún sigan recibiendo royalties demuestra que *Ms. Pac-Man* conserve su popularidad aún hoy. "No me sorprende que «*Ms. Pac-Man*» fuera el más vendido de la saga", dice Macrae. "Era una cuidada mezcla de *Pac-Man* con mejoras que lo hicieron más desafiante. *Pac-Man* es un gran juego, pero *Ms. Pac-Man* es aún mejor".

Horowitz y Golson se muestran algo más sorprendidos respecto a cómo fueron las cosas con su juego. "Cuando llevamos *Crazy Otto* a los salones de arcade había siempre una multitud alrededor, y sabíamos que tenía algo que lo hacía atractivo, pero no tuve la impresión de que fuera a ser un éxito hasta que no vi un mueble de *Ms. Pac-Man* en otra sala", dice Horowitz. "Como simple mejora del juego no creo que hubiese causado tanto revuelo, pero al contar con su propio mueble y resultar inmediatamente magnético para el inexplorado mercado femenino, se podía intuir que podría ser tener éxito". Aún así, no estaba preparado para las cotas que alcanzaría. "No creo que nadie pudiese haber predicho que *Ms. Pac-Man* seguiría teniendo vigencia en 2012", añade, mientras observa con sorpresa la nueva ola de interés por los antiguos videojuegos. "Solo éramos ingenieros haciendo lo nuestras cosas: arreglar defectos en un diseño existente, hacer de un juego popular algo todavía mejor".



Sus pensamientos encuentran eco en Golson: "Sabíamos que teníamos un juego divertido, aunque en 1981 no teníamos ni idea de hasta qué punto sería un éxito. Pero a mediados de 1982, ya estábamos en lo más alto con nuestro contrato "secreto" con Atari y la recreativa más exitosa del país. ¡Contemplar todo ese merchandising era la bomba!".

Macrae, Golson y Horowitz siguen maravillados por su longevidad. "Para los jugadores más expertos, la aleatoriedad en «*Ms. Pac-Man*» hace que el juego resulte todavía interesante", dice Golson. "Goza del equilibrio preciso entre dificultad y diversión, empezando fácil y haciéndose complicado a un ritmo adecuado." Dejamos las últimas palabras para Horowitz: ¿qué es lo que piensa de haber trabajado en *Ms. Pac-Man*, pasado ya su 30 aniversario? "Estaba, estoy, y estaré orgulloso de *Ms. Pac-Man*. Cambiamos lo suficiente de «*Pac-Man*» (pero no demasiado) como para crear un juego maravillosamente divertido de jugar".

Un agradecimiento especial a Steve Golson por su inagotable entusiasmo, fotografías y escaneados.


Macintosh SE
FDHD

La Guia para Torpes de Juegos en Mac

Durante años, los Macintosh han sido el blanco predilecto de las burlas de muchos jugadores que consideraban que se trataba de un sistema exclusivamente profesional para músicos y diseñadores. Aunque esto en parte sea verdad, no es menos cierto que los Mac siempre tuvieron hueco para actividades más lúdicas y que incluso han sido la plataforma de estreno para juegos antológicos.

Es paradójico que, a pesar de las quejas de que los Macintosh no tenían juegos, su nacimiento se debiera precisamente a uno. Te contamos la historia.

En 1976, Steve Wozniak, cofundador de Apple junto a Steve Jobs, desarrolló un prototipo de *Breakout* para Atari que incluía muchas de las características que más tarde exhibirían los Apple II, como las circuiterías de generación de gráficos y sonido. Aquel proyecto condujo, después de dar unas cuantas vueltas, al desarrollo y lanzamiento del Macintosh el 24 de enero de 1984; Apple reivindicó la génesis de los Mac alojando un clon de *Breakout* en el código de su System 7 (1991) en forma de easter egg.

El primer Macintosh, puesto en venta a 2.495 dólares en enero de 1984, fue diseñado para poner en el mercado doméstico un ordenador con un buen rendimiento gráfico, a un precio razonable. En sus tripas había un procesador Motorola 68000 a 6 MHz, y 128 kB de RAM.

El teclado carecía de teclas de función, de teclado numérico y de cursores, lo cual fue una decisión deliberada, porque Apple quería software diseñado expresamente para su sofisticada GUI (interfaz gráfica de usuario), y no simples conversiones de otros sistemas; en todo caso, los teclados posteriores fueron añadiendo esas teclas de las que se decidió prescindir al principio. Otras características definitorias eran que fue el primer ordenador personal que aceptaba disquetes de 3,5" formateados a 400 kB, y lo más notable, la inclusión de ratón y de un sistema operativo con interfaz gráfica.

La GUI del Xerox Alto inspiró indiscutiblemente el Mac OS, como se les recordó insistentemente a los responsables de Apple cuando estos intentaron demandar a otras compañías por copiar su sistema operativo. Macintosh fue, sin embargo, el primer ordenador de estas características que cosechó un éxito de ventas.

Al principio, Apple trató de evitar que se desarrollaran juegos para su nueva plataforma, porque temía que fuese percibida como un juguete en vez de como una máquina grande, seria y profesional. Pese a ello, se incluyó un rompecabezas creado por Andy Hertzfeld, *Puzzle*, en la primera versión de lo que sería Mac OS. Siempre ha habido juegos para Mac, aunque el mito diga lo contrario.

Los Mac no tenían nada que permitiera perder el tiempo con los compañeros de la oficina, pero el primer juego comercial no estaba lejos. De hecho, fue lanzado en el mismo año que Macintosh. Originalmente llamado *Alice* y después rebautizado como *Through The Looking Glass*, era un nuevo acercamiento al ajedrez parecido al de Archon, y sirvió para demostrar el potencial del sistema con un tablero en pseudo 3D y sprites escalados.

No obstante, fue un fracaso comercial, en parte debido a la negativa de Apple a promocionarlo. Por este motivo, y por las restricciones técnicas del sistema (poca RAM e imposibilidad de ampliar el hardware, lastres que sin embargo permitían mantener un precio competitivo), se lanzaron muy pocos juegos para los primeros Macintosh. Estas carencias fueron remediadas con el Macintosh 512, lanzado en septiembre de 1984; como su nombre indica, ya incluía 512 kB de RAM.



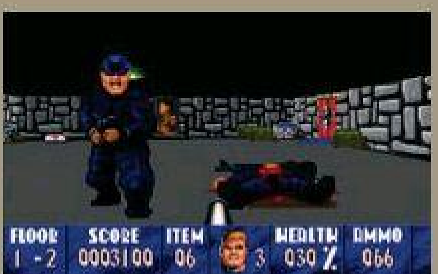
MALABARES CON MANZANAS

Durante sus primeros años, se convirtieron sobre todo RPGs y aventuras al blanco y negro de los Macs. Entre ellos cabría destacar *Wizardry* y *Bard's Tale*, *SimCity*, *Wasteland*, *Karateka*, *Defender of the Crown*, *Leisure Suit Larry*, *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, *Might & Magic* o *The Last Ninja*.





Pero no solo se hicieron conversiones. Macintosh fue la plataforma en la que se estrenaron algunos títulos originales y revolucionarios, que normalmente hacían uso de las dos características nativas, no accesorias, que distinguían a los Mac del resto: la GUI y el ratón. Por ejemplo, *Dark Castle* fue el primer juego en emplear las teclas WASD para mover al personaje y el ratón para apuntar, algo muy común hoy en los FPS (aunque la elección de estas teclas venía en parte

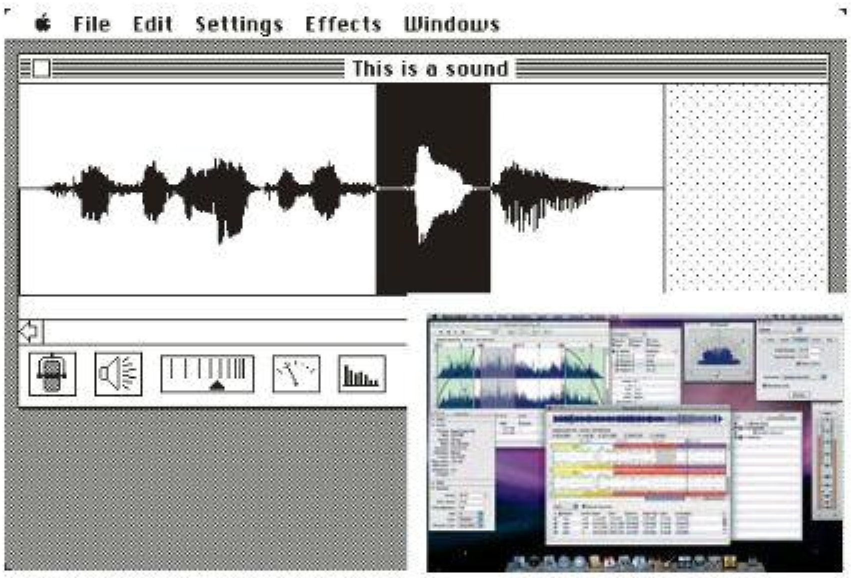


El ruido del mordisco

LA MAYORÍA DE MACINTOSH destacan por tener una estupenda –o terrible, según se mire– arquitectura informática cerrada, por lo que nunca hubo una gran oferta de tarjetas de sonido de otros fabricantes. Los usuarios de Mac siempre han dependido de lo que Apple decidía ofrecerles.

El Macintosh original podía reproducir samples mono de 8 bits a 22 MHz, y a partir de los Macintosh II ya tenían salida estéreo. Estas características, unidas a la interfaz gráfica del Mac OS y a la presencia del ratón, permitieron a Digidesign crear el primer editor de sonido digital para Mac en 1989; bajo el nombre de *Sound Tools* (rebautizado más adelante como *Sound Designer*), la herramienta fue publicitada por la compañía como "el primer estudio de grabación sin cinta". Se usaba para editar samples generados con teclados, pero también para masterizar CDs y mezclar hasta dos pistas de audio. Desde aquel momento, los Macs han sido esenciales en muchos estudios de grabación.

Esta tecnología se utilizó para implementar sonido de alta calidad en muchos juegos, como las voces digitalizadas de *Dark Castle*. A lo largo de los años, Apple introdujo innumerables mejoras en este apartado de un valor inestimable para los ingenieros de sonido, como los filtros anti-aliasing y los conversores de analógico a digital. Hubo que esperar hasta el lanzamiento de los Quadra, en 1991, para que los Macs dispusieran de una salida de audio de 16 bits.



dictada por la ausencia de cursores en los primeros teclados). *Bus'd Out* es un ejemplo temprano de FPS en red, aunque no el primero en su clase, y Déjà Vu lucía una interfaz que inspiraría al SCUMM de LucasArts. Mac también fue la plataforma en la que se estrenó el primer juego en CD-ROM, *The Manhole*.

The Colony, una aventura de acción en primera persona, fue una de las primeras de su género en permitir a los jugadores moverse con un 3D generado en tiempo real, y fue también la primera en incluir vehículos que se podían conducir.

Y un buen puñado de juegos que luego llegarían a clásicos nacieron en Mac. *Shufflepuck Café*, el simulador de hockey de mesa con toques de ciencia ficción, fue concebido para el ordenador de Apple porque disponía de ratón. El puzle *The Fool's Errand* de Cliff Johnson fue otra primicia maquera, al igual que el simulador de geopolítica de Chris Crawford, *Balance of Power*.

Tan buena fue la experiencia de estos programadores con Mac, que siguieron con él en exclusiva: Johnson lanzó *3 in Three*, la loca aventura de un número perdido en un ordenador, que contenía minijuegos de lógica menos convencionales que los de *The Fool's Errand*, mientras Crawford creaba *Trust & Betrayal: The Legacy of Siboot*, un juego de estrategia muy, muy original que consistía en establecer alianzas con los razas alienígenas controladas por el ordenador, con el objetivo de conseguir todas las auras que se disputaban los jugadores. Infocom, por su parte, lanzó un juego exclusivo llamado *Quarterstaff: The Tomb of Setmoth*, un RPG que explotaba la GUI del Mac OS.

Mientras tanto, Apple también hacía progresos desde el punto de vista del hardware. En 1987, apareció el Macintosh II, el primero en color, y en 1991 se lanzó la gama Quadra, con un Motorola 68040 a 25 MHz en sus primeras series (700 y 900), que además se podían ampliar hasta 64 MB de RAM. Las unidades de CD-ROM empezaban a popularizarse, y el primer equipo de Apple en incluir una fue el LC 520, comercializado a partir de junio de 1993.

Con la tecnología del CD-ROM de moda, surgieron juegos diseñados para aprovechar sus posibilidades, como *Spaceship Warlock*, de 1991, uno de los primeros que salió en dicho soporte. Uno de sus creadores, Joe Sparks, fue también el responsable de uno de los juegos pioneros en usar imagen real, el tristemente ignorado *Total Distortion* de 1995.

Por su parte, Cyberflix creó una tecnología que permitía una transferencia de datos lo bastante rápida como para jugar a títulos tan exigentes como *Lunicus* y *Jump Raven* desde el CD, sin necesidad de volcarlos al disco duro, algo que se había considerado imposible hasta entonces en el caso de los juegos de acción.

Y entonces llegó *Myst*, en 1993, que junto con *The 7th Guest* y *Star Wars: Rebel Assault* se convirtieron en el terror de las unidades de CD, a las que dejaban exprimiditas. A *Myst* también se le acusa de acabar con los juegos de aventura, lo que da para un extenso debate; pero lo

De solo dos, a Millones.

EL MACINTOSH ORIGINAL tenía un monitor de tubo incorporado de nueve pulgadas, en blanco y negro, y con una resolución de 512x342 que permitió a las aplicaciones gráficas establecer una resolución estándar de 72 píxeles por pulgada. No tenía color, pero era capaz de mostrar unos gráficos tan detallados como los de *Through The Looking Glass*, aquella estética encandiló a muchos usuarios.

Este estándar se mantuvo hasta marzo de 1986, con el lanzamiento del Macintosh II (en la foto de la derecha). Traía un montón de novedades, como poder ampliar el hardware, y un procesador Motorola 68030 que lo convirtió en el primer Mac de 32 bits. La innovación definitiva consistía en que, por fin, los Mac tenían monitor en color. 256 colores, para ser exactos, con una resolución de 640x480 en un tubo de 13". Esto en el modelo de serie; el sistema podía ampliarse con una tarjeta gráfica capaz de mostrar 16,7 millones de colores e imágenes fotorrealistas. Como sucede con muchas nuevas tecnologías, una de sus primeras aplicaciones fue enseñar fotos porno... Por si fuera poco, el Macintosh II también fue el primer ordenador al que se podían conectar varios monitores; todas estas virtudes situaron a los ordenadores de Apple muy por encima de los compatibles IBM en cuanto a gráficos se refiere.

En 1991 Apple lanzó la gama Quadra, que elevó la resolución máxima hasta 1280x1024, que se mantiene como estándar en la actualidad.







que nadie pone en duda del juego de los Miller es que ayudó a vender muchos Macs, y que puso las bases para su extraordinaria continuación, *Riven*.

MANZANAS PODRIDAS

Con el lanzamiento de Windows 3.0 en 1990, que ofrecía una funcionalidad parecida a la de los Macintosh a un precio inferior, Apple empezó a perder cuota de mercado rápidamente. Y las cosas no hicieron sino empeorar con la aparición de Windows 95 a mediados de los noventa. Con la popularidad de los Mac de capa caída, muchas compañías de videojuegos abandonaron el sistema, y las que permanecieron tuvieron que lidiar con innumerables problemas.



» [Mac] *Nanosaur* se presentó al mismo tiempo que los iMac, dejando ver que Apple quería potenciar la vertiente lúdica.



"Apple quería software desarrollado expresamente para su GUI, y no conversiones de otros sistemas"

Uno de ellos eran los jugadores, que pirateaban los juegos por los medios tradicionales pero también en red con programas de intercambio de archivos como *Hotline*... Y eso que un usuario de Mac que pirateaba juegos era como un hambriento que se comía su propia mano para sobrevivir. Ni siquiera el hardware estaba a salvo, pues había quien compraba tarjetas gráficas de PC y las hacía funcionar en los Mac con drivers no oficiales, ahorrándose el sobrecoste que Apple hacía pagar por sus productos. Y, yendo aún más allá, un aficionado se las apañó para portar el código fuente de *Quake* a Mac OS antes de que saliera a la venta una conversión oficial del juego.

Y es que la demanda de juegos para Mac superaba a la oferta, situación que intentaron capitalizar unas cuantas empresas. Insignia Solutions lanzó *SoftWindows*, un emulador de x86 que permitía correr el sistema operativo de Microsoft en los Mac, mientras que Orange Micro comercializó una tarjeta, la PCfx, diseñada específicamente para lanzar juegos de PC en el ordenador de Apple. Estas soluciones, sin embargo, no satisfacían a los usuarios, que querían juegos que explotaran la capacidad del ordenador que habían encontrado, y no tener que escuchar la diabólica melodía de bienvenida de Windows 95, que hacía aullar a los perros.

A pesar de todos los inconvenientes, hubo compañías que decidieron quedarse en el mercado de Mac. Blizzard, Bungie, Changeling, Graphic Simulations, LucasArts, MacPlay, MacSoft, Parsoft Interactive y Starplay Productions se unieron para formar la Mac Entertainment Software Association (MESA), mientras que un grupo de desarrolladores indies formó Brunch Media (algo parecido al Gathering of Developers de PC, pero sin derrochar la pasta en fiestas absurdas en el E3).

La cantidad de juegos publicado para Mac fue disminuyendo progresivamente: daba la impresión de que no se lanzaban juegos para la máquina de Apple, pero era un espejismo: a Mac llegaban pocos juegos, pero eran la flor y nata de lo que había triunfado en PC. Juegos como *Syndicate*, *System Shock*, *Civilization II*, *Command & Conquer*, *Doom*, *Day of the Tentacle* o *Deus Ex* fueron versionados para Mac. Aunque llegaban con retraso, lo hacían acompañados de extras, como interfaces más logrados o capacidad

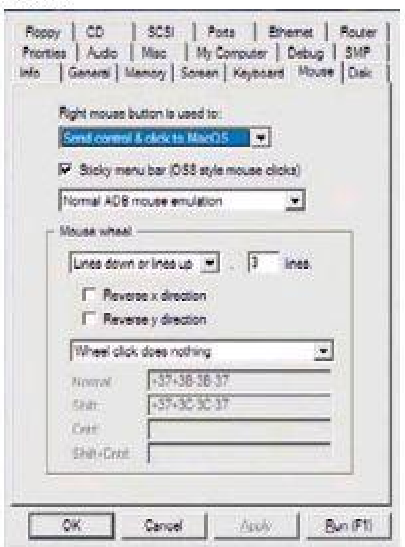
De vuelta al Mac

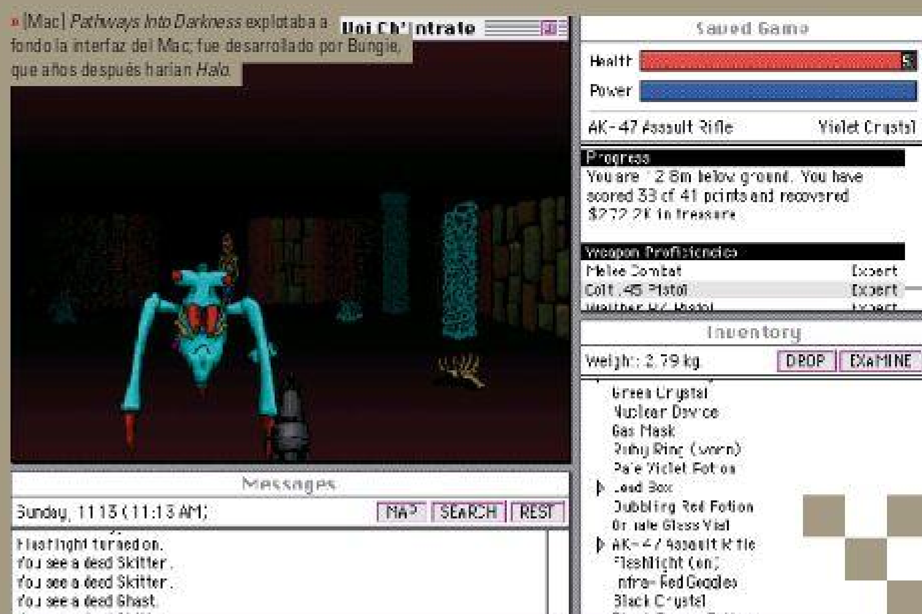
EL MACINTOSH ha presumido siempre de tener una interfaz atractiva y súper-intuitiva, lo que ha fomentado el desarrollo de emuladores de los ordenadores de Apple. No es sólo que sea fácil poner en marcha el emulador, es que tampoco es muy difícil configurarlo para usar opciones avanzadas como conectarse a Internet, lo que permite jugar online a los clásicos multijugador o pasear por internet con navegadores obsoletos.

Para ejecutar software de Macintosh en un ordenador con Windows sólo necesitas dos cosas: un emulador y un disco de sistema, nada muy difícil de encontrar. Lo suyo es que además crees una imagen de disco duro virtual para no tener que andar cambiando de discos... Aunque esto forme parte de la nostalgia. El programa HFVExplorer es perfecto para generar dicha imagen. Cuatro son los emuladores más conocidos de Mac: para escoger con fundamento, tienes que decidir qué época quieres revivir.

vMac es la mejor opción para disfrutar de los viejos clásicos en blanco y negro, como *Scarab of Ra*, *Continuum* y *The Colony*. Para emular los Mac con arquitectura 68K (con Mac OS 7 a 8.1), como los Performa y los Quadra, ponte *Basilisk II*, y para los PowerPC (con Mac OS 8.1 a 9.0.4), *SheepShaver* y *PearPC* están esperándote.

Todos estos emuladores también están disponibles para Mac OS X, lo que permite a los maqueros de hoy día disfrutar de los juegos que emocionaron a los maqueros de antaño.





» [Mac] *Pathways Into Darkness* explotaba a fondo la interfaz del Mac; fue desarrollado por Bungie, que años después harían *Halo*.

OCHO JUEGOS CLAVE PARA MAC



TRILOGÍA MARATHON

» **Fecha de lanzamiento:** 1994, 1995, 1996
» **Compañía:** Bungie Software
» **Desarrollador:** Bungie Software
» **Del mismo desarrollador:** *Halo*

■ La andadura de Bungie en Mac comenzó con *Pathways Into Darkness*, una aventura en primera persona que competía con *Ultima Underworld* y *Wolfenstein 3D*. Años más tarde, la réplica al *Doom* de id Software fue *Marathon*.

Una de las mayores aportaciones de *Marathon* al género fue el énfasis que ponía en la historia. Después llegó *Marathon: Durandal*, que exploraba la posibilidad de construir mundos, y la serie concluyó con *Marathon Infinity*, uno de los FPS más audaces y vanguardistas jamás ideados. Se pueden jugar en ordenadores actuales gracias al proyecto Aleph One.

THE MANHOLE

» **Fecha de lanzamiento:** 1988
» **Compañía:** Brøderbund
» **Desarrollador:** Cyan Worlds
» **Del mismo desarrollador:** *Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel*

■ *The Manhole*, de Cyan, es importante por varias razones. No sólo fue el primer juego en CD-ROM para Macintosh, sino el primer juego en CD-ROM en cualquier plataforma.

Además, fue el primer juego de Cyan. La compañía creó una etiqueta para él, explortainment, porque carecía de un objetivo "clásico": todo lo que había que hacer para pasar un buen rato era dar vueltas con total libertad por un mundo de fantasía surrealista.

The Manhole, además, abrió el camino a *Myst*, pero no se lo tengáis en cuenta.





ESCAPE VELOCITY

» **Fecha de lanzamiento:** 1996
» **Compañía:** Ambrosia Software
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *Avara*

■ Matt Burch hizo que los jugadores de PC envidiaran a los de Mac con *Escape Velocity*, una aventura espacial que tomaba de juegos como *Privateer* el diseño de las misiones, y los elementos de comercio y exploración, y añadía un componente de arcade que recordaba a *Spacewar!*

Una virtud esencial de *Escape Velocity* es que tenía detrás una comunidad de usuarios muy activa que no cesaba de crear contenidos mediante un innovador sistema de plug-ins. En la actualidad todavía aparecen nuevas expansiones para la última entrega de la serie, *Escape Velocity Nova*, de 2002.

DARK CASTLE

» **Fecha de lanzamiento:** 1986
» **Compañía:** Silicon Beach Software
» **Desarrollador:** Interno
» **Del mismo desarrollador:** *Airborne!*

■ Aunque es un plataformas, *Dark Castle* introdujo el uso de las teclas WASD junto con el ratón como método de control, algo común hoy día en los juegos 3D de ordenador. Y además mostró al mundo el potencial del Mac en el ámbito de los videojuegos: destacaba por el detallismo de sus animaciones y por las chistosas voces digitalizadas, que le daban un aire de dibujos animados.

Además estaban los desafíos lógicos que planteaba: aunque a veces fueran tan simplones como un usuario de Windows, le daban un toque de aventura a un género que no siempre requiere estrujarse las neuronas.



para mostrar resoluciones más altas. *Wolfenstein 3D* fue completamente reescrito con gráficos a mayor resolución, una banda sonora mejorada, nuevos niveles, dos armas adicionales y automap; por el contrario, había defectos que no estaban en el original de DOS, como que los enemigos nunca daban la espalda al jugador y no hacían patrullas.

> "Apple estaba en peligro como empresa, por lo que su prioridad, antes que los juegos, era salvarse"

Descent incluyó una nueva banda sonora de Red Book tan genial que, a día de hoy, GOG.com la ofrece como un extra con la compra del juego. *Duke Nukem 3D* tenía algunas novedades como, por ejemplo, que permitía grabar las mejores acciones. Además traía un huevo de pascua que permitía a los jugadores ver el anuncio 1984 de Apple, dirigido por Ridley Scott, en el cine que aparecía en la primera fase.

Había también una gran variedad de contenidos adicionales. Muchos juegos, en particular los FPS, se podían ampliar con escenarios y/o mods creados por los propios usuarios, como *Batman Doom*, cuyos autores firmarían después *Zeno Clash*.

El shareware y el freeware merecen una mención especial. Los juegos de este tipo encontraron en Macintosh su caldo de cultivo ideal gracias a la gran cantidad de herramientas de edición y de creación de contenidos disponibles. La aplicación HyperCard de Apple, que ayudó a popularizar el hipertexto, fue usada por Cyan durante el desarrollo de *Myst* y no requería muchas dotes de programación. Otro ejemplo es *World Builder*, un creador de aventuras que dio lugar a clásicos como *Radical Castle* y la trilogía *Maze*, de Ray Dunkin. El *Sprite Animation Toolkit*, de Ingemar Ragnemalm, también puso su granito de arena.

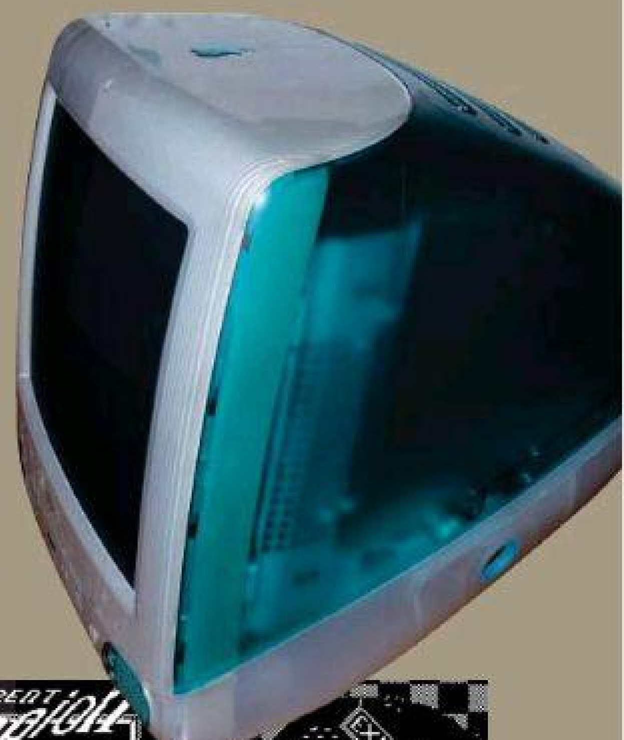
Entre los títulos shareware más recordados figuran *Scarab of Ra*, un roguelike gráfico en el que el jugador asume el papel de un arqueólogo que explora una pirámide incordiado por unos monos; *System's Twilight*, un juego de lógica estilo *Fool's Errand* ambientado en un mundo fantástico; la trilogía rolera *Exile*; y Avara, un FPS multijugador de robots contra robots. Y también había un buen número de emuladores que permitían disfrutar de los extensos catálogos de un buen número de sistemas.

Mientras tanto seguían produciéndose juegos originales para Mac como el maravilloso *Battle-Girl*, una mezcla entre *Tempest 2000*, *Robotron*, *Sinistar* y *Defender*, más tarde sería versionado para Windows. Y, por supuesto, también tenemos el *Marathon* de Bungie, una compañía que continuó apoyando al Mac con *Myth*, *Oni* y, a pesar de la compra por parte de Microsoft, *Halo*.

MANZANAS DULCES

Fue en esa época cuando los usuarios acusaron a Apple de ignorar los juegos, de no hacer ningún esfuerzo por estar presente en eventos como el E3, y de proporcionar poco apoyo a los desarrolladores que permanecían fieles a su plataforma. Pero Apple estaba en peligro como empresa, por lo que su prioridad, antes que los juegos, era salvarse. Y eso fue lo que hizo.

En 1996 Steve Jobs regresó a la





» [Mac] *Shufflepuck Café* salió antes en Mac.



CRYSTAL QUEST

» **Fecha de lanzamiento:** 1987
» **Compañía:** Casady & Greene
» **Desarrollador:** Patrick Buckland
» **Del mismo desarrollador:** *Carmageddon*

■ *Crystal Quest* fue uno de los primeros juegos de arcade diseñados para ser manejados con ratón, si no el primero, y a día de hoy sigue siendo uno de los mejores, si no nos fijamos en la terrible versión que ha salido en Xbox Live Arcade. Fue el primer juego de Mac en color, al menos para aquellos usuarios dispuestos a comprar un Macintosh II a color, e incluía un editor que permitía diseñar enemigos.

Lo que ha convertido *Crystal Quest* en un clásico es la combinación de una frenética acción arcadera teniendo que mover el ratón suavemente para evitar las colisiones, ¡porque la inercia de la nave es exagerada!

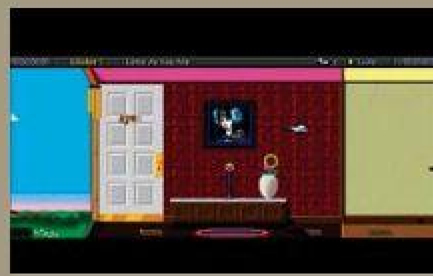
THE FOOL'S ERRAND

» **Fecha de lanzamiento:** 1987
» **Compañía:** Miles Computing
» **Desarrollador:** Clive Johnson
» **Del mismo desarrollador:** *At The Carnival*

■ Es uno de los mejores puzles de todos los tiempos. *The Fool's Errand* es un juego casi demasiado inteligente que prácticamente excede los límites del medio del videojuego. Aunque incluye juegos de lógica tradicionales, como jeroglíficos y crucigramas, también contiene otros más experimentales y vanguardistas, incluyendo un juego de cartas en el cual hay que adivinar las normas de puntuación.

Todos los desafíos están unidos por una historia y las soluciones conducen al jugador por una trama narrativa, además de revelar pistas para los siguientes niveles.





GLIDER PRO

» **Fecha de lanzamiento:** 1991
» **Compañía:** Casady & Greene
» **Desarrollador:** John Calhoun
» **Del mismo desarrollador:** *Pararena*

■ *Glider* fue un arcade en blanco y negro que consistía en moverse de izquierda a derecha; *Glider Pro* añadió color, más niveles y un editor, pero fue la jugabilidad del original lo que enganchó a los jugadores. El objetivo era guiar un frágil avión de papel a través de una casa llena de peligros, usando las corrientes de aire para ganar impulso y pillar bonus.

Otro rasgo distintivo era que podías interactuar con los objetos del escenario, tales como interruptores que encendían y apagaban luces, y ventiladores; incluso había guitarras que se podían hacer sonar.

BOLO

» **Fecha de lanzamiento:** 1989
» **Compañía:** Stuart Cheshire
» **Desarrollador:** Stuart Cheshire
» **Del mismo desarrollador:** Nada

■ Originario de BBC Micro, la versión de Macintosh es uno de los juegos multijugador que los usuarios recuerdan con más cariño, junto a *Spectre*. Hasta dieciséis contrincantes podían ponerse a los mandos de sus tanques para arrancar árboles, construir bases y forjar alianzas... Con el objetivo de controlar todas las bases del mapa. Su modo de juego en red fue considerado revolucionario en aquella época.

"Bolo" significa en hindi "comunicación", palabra que describe muy bien el juego: consiste en comunicarse con los otros jugadores, mediante palabras o... con plomo y pólvora.



compañía que había cofundado, y la revitalizó con su "magia", empezando por la famosa campaña de marketing "Think Different" y el nuevo todo-en-uno iMac, lanzado en 1998. Jobs ofreció entrevistas a varias publicaciones de videojuegos para airear que Apple iba a centrar su atención en el ocio digital, proporcionando herramientas de desarrollo como *Game Sprockets*, y participando en el E3. Era un avance, pero mucha gente no lo veía suficiente porque Apple seguía con su hábito de dar un paso y dos atrás, y de no ser consecuente con sus propuestas.

El lanzamiento de Mac OS X en 2001 perjudicó gravemente al desarrollo de shareware, porque convirtió en inservibles muchas herramientas antiguas; sin embargo, los desarrolladores más grandes, como John Carmack, de id Software, encontraron el nuevo sistema operativo muy prometedor, pues era un punto intermedio entre la flexibilidad de Unix y la uniformidad de diseño de Windows. De hecho, la primera beta pública de *Quake III Arena* fue lanzada para Mac; los usuarios de PC cagaron gratinado hasta que tuvieron una versión propia.

En 2006 Apple presentó la nueva línea Intel de Macs, lo que resultó ser una espada de doble filo. Hizo que fuera más fácil convertir juegos de PC, gracias a la similitud de las arquitecturas, pero entonces, ¿para qué molestarse en usar OS X si bastaba con arrancar Windows y lanzar ahí los juegos de forma nativa?

A pesar de todos estos problemas, las cosas ahora pintan mejor que en el pasado. Cada vez son más las conversiones que llegan a Mac, y la plataforma tiene un gran respaldo de desarrolladores indie, como por ejemplo 2D Boy, creador de *World of Goo*.

Desde que la App Store fue incorporada a los Macs, la distribución de juegos debería ser tan sencilla en los ordenadores como en los dispositivos con iOS. Los maqueros recelaban de este movimiento porque la tienda de Apple es un terreno abonado para los juegos casuales, pero para satisfacer la demanda de los jugadores más hardcore Valve ha empezado a incluir conversiones para Mac en Steam, con títulos como *Half-Life*, *Portal* y la saga *Left 4 Dead*, abriendo el camino para que otras compañías accedan al mercado de Mac.

MANZANAS Y MANZANAS

La andadura de Macintosh ha sido larga y tortuosa, no sólo en lo referente a los juegos, sino como ordenador en sí mismo. Tras un breve reinado en sus inicios, ha pasado décadas luchando contra viento y marea por sobrevivir. No obstante, el futuro que tiene ante sí es, ahora mismo, bastante prometedor.

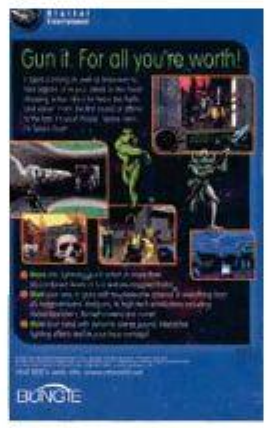
¿Era el primer Macintosh una máquina diseñada para jugar? No especialmente. ¿Lo será algún día? No parece probable. Pero los juegos han estado siempre ahí, incluso cuando los usuarios tenían que sudar para encontrarlos. Y en algunos momentos, el ordenador de Apple ha ofrecido experiencias de juego únicas que nadie más podía ofrecer.

La Pippin

EN 1995, Apple unió fuerzas con Bandai para crear un aparato de nombre curioso: Apple Bandai Pippin. Era una versión recortada de los Power Mac, con un PowerPC 603 a 66 MHz, un módem de 14,4 kbps y una versión modificada del Mac OS 7.5.2.

La intención era crear un ordenador barato orientado a los contenidos multimedia en CD-ROM, y principalmente a videojuegos, aunque podía servir para trabajar en red. A pesar de lo ambicioso de la apuesta, terminó siendo utilizado sólo como consola.

Fue un fracaso tan rotundo que Bandai detuvo la producción antes de que se hubieran fabricado 100.000 unidades, de modo que se produjeron más accesorios que consolas. Las razones del descalabro fueron que, por 599 dólares, la Pippin era mucho más cara que el resto de consolas de 32 bits disponibles en ese momento, y que tenía un catálogo muy reducido creado casi en su totalidad por Bandai.







DESDE LOS ARCHIVOS

RETRO GAMER HURGA EN LOS ARCHIVOS DE LAS COMPAÑÍAS CLÁSICAS

PARKER BROTHERS

Famosos por ser los creadores de Monopoly y Risk, Parker Brothers hicieron su aparición en los videojuegos a finales de los 70. Descubre a la compañía que introdujo *Frogger* y *Q*bert* en nuestros hogares.

Pocos fabricantes de juegos y juguetes pueden presumir de una trayectoria tan dilatada como la de Parker Brothers. Fundada en 1883 por George S. Parker, la empresa se mantuvo a la vanguardia de la innovación en el sector durante casi un siglo. Exportó de Europa a América productos como el Ping Pong y la tradicional Pulga, que cosecharon gran aceptación. Posee las licencias de algunos de los juegos de mesa más populares del mundo, incluyendo Cluedo, Risk y, por supuesto, el inmortal Monopoly.

A finales de los 70 surgieron formas de entretenimiento que restaron protagonismo a los tradicionales juegos de mesa. En 1976, en la New York Toy Fair, Mattel presentó *Auto Race*, el primer juego digital de bolsillo. Su diseñador, Mark Lesser, crearía toda una línea de juguetes digitales portátiles para Mattel, incluyendo el popular *Football I*. Mientras tanto, Atari preparaba el lanzamiento de su VCS, un dispositivo que acabaría siendo clave en la entrada de Parker Brothers en los videojuegos. Pero en aquel momento, la compañía decidió dar un puñetazo en la mesa y competir con Mattel en el terreno de los juegos electrónicos.

Su primer intento, un juego del tipo Hundir la Flota llamado *Code Name: Sector* fue un fracaso: costaba 50 dólares, prohibitivo frente a los 20 de *Football I*. En 1978 Parker lanzó un segundo juego electrónico de bolsillo, *Merlin*. De un rojo llamativo y aspecto de teléfono, permitía jugar a variantes de las Tres en raya y el Blackjack, y reproducía melodías sencillas introducidas por el usuario. A pesar de competir con productos de Mattel, y con otros como el mítico Simón de Milton Bradley, *Merlin* ayudó a Parker Brothers a alcanzar los 100 millones de dólares en ventas durante el año siguiente.

En 1979, Kenner Toys, una división del gigante de los cereales General Mills que también era dueño de Parker Brothers, consiguió los derechos para fabricar las figuras oficiales de la película de La Guerra de las Galaxias. Fue una de las líneas de juguetes más vendidas de todos los tiempos. El manager de producción de Parker, Rich Stearns, vio el potencial que supondría explotar los derechos para videojuegos para la VCS de Atari. Por esas fechas, Atari se había puesto en contacto con Parker para ofrecerles el desarrollo de cartuchos de VCS basados en sus juegos de mesa. El presidente de Parker Brothers, Randolph "Ranny" Barton, no estaba muy convencido, pero al final dio luz verde pensando que a General Mills no le gustaría que las licencias cayesen en manos de un competidor. Dado que Parker Brothers se había mudado de su antiguo cuartel general en Salem a un nuevo complejo en Beverly, Massachusetts, Barton aprovechó la ocasión para matar dos pájaros de un tiro. Como ahora había espacio, decidió fusionar el grupo de electrónica aplicada con una flamante división de videojuegos.

Frogger y The Empire Strikes Back

El hombre sobre quien recayó la puesta en marcha de la nueva división de

LAS CLAVES

Parker Brothers fue fundada por George Parker, un ciudadano de Salem, Massachusetts, en 1883. El "Brothers" del nombre se añadió en 1888, cuando convenció a sus hermanos Charles y Edward para que se le unieran.

La compañía es conocida por sus juegos de mesa y de cartas, que incluyen *Pit, Ouija, Risk, Trivial Pursuit y Cluedo* (original de los ingleses Waddingtons). Su marca más famosa, *Monopoly*, se convirtió en un éxito instantáneo cuando fue lanzado en 1933.

Parker Brothers permaneció como negocio familiar hasta 1963, cuando fue comprada por el gigante de la alimentación General Mills, fabricante de Cheerios y Count Chocula.

La decisión de pasarse a los juegos electrónicos de bolsillo y los videojuegos fue tomada por el presidente de la compañía Ranny Barton, bisnieto de George Parker, para competir con su rival, Mattel.

La gran cantidad de fondos que General Mills proporcionó a Parker supuso una ventaja decisiva que les permitió hacerse con las licencias para plataformas domésticas de juegos como *Star Wars, James Bond, Q*bert, Popeye* y *Frogger*.

Tras el lanzamiento de *Frogger* y *The Empire Strikes Back*, los dos primeros juegos de Parker para la Atari 2600, los ingresos de la compañía casi se duplicaron.



> **"Creo que había visto diez veces cada una de las dos primeras películas de Star Wars..."**
> REX BRADFORD, ENAMORADO DE LA FUERZA



videojuegos fue Jim McGinnis. Uno de los primeros empleados a los que Ginnis contrató fue, irónicamente, Mark Lesser, el diseñador responsable de la fiebre por los juegos electrónicos de Mattel. "Acepté el trabajo en Parker en 1980 para seguir trabajando con las maquinitas", recuerda Mark, "aunque Parker al mismo tiempo planeaba formar un equipo para desarrollar videojuegos para 2600 [nombre que la VCS recibió a partir de 1982]. Jim me contrató, pero yo sólo fui el primero de una larga lista de fichajes. Cuando llegué a Parker Brothers programé un híbrido entre videojuego de bolsillo y juego de mesa, que incorporaba una rejilla de letras sensibles al tacto y fichas redondas de plástico. Nunca le di importancia, y Parker Brothers tampoco, así que nunca salió a la venta. Después de aquello hice experimentos con maquinitas de pantalla LCD en las que implementé un juego 3D con naves estilo *Star Wars*, pero eran muy lentas y la resolución muy pobre como para conseguir buenos efectos 3D. Me dediqué entonces, después de estos dos juegos no publicados, una experiencia que nunca había tenido antes, a programar para 2600".

Otro empleado que había llegado para dedicarse a las maquinitas de bolsillo pero que luego se pasaría a programar para 2600 era Rex Bradford. "Leí en el Boston Globe un anuncio en el que pedían gente para programar juegos electrónicos en Parker, y envié un curriculum", recuerda Bradford. "Había jugado a los juegos de Parker sin cesar durante toda mi infancia, e incluso jugaba a crear los míos propios. No tenía experiencia en el mundo empresarial, pero tenía muchas horas de vuelo programando ordenadores gracias a un trabajo en el departamento de Psicología en la Universidad de Massachusetts, donde había microordenadores de última generación".

El tranquilo ritmo de trabajo en la división de videojuegos de Parker se disparó cuando Barton recibió de General Mills la orden de tener un gran videojuego listo para la Toy Fair de 1982. Rich Stearns empezó a pasar parte de su jornada en salas de recreativas, en busca de ideas. Pero, dado el poco tiempo que tenían para sacar adelante el proyecto, al final se decidió que adquirir la licencia de un juego ya existente era lo mejor. El primer arcade que Parker editó de esta manera fue *Frogger*, de SEGA, que costó medio millón de dólares por adelantado, más royalties.

El segundo gran lanzamiento iba a ser un juego original para VCS basado en la película más reciente de la saga Star Wars: El Imperio Contraataca. Jim McGinnis se ocupó de preparar los nuevos títulos junto con Lesser y Bradford. "Los tres nos dedicábamos a hacer ingeniería inversa con la Atari", recuerda Rex. "Mark era un experto en hardware y mi papel era escribir un desensamblador para obtener el código ensamblador de otros cartuchos, y escribir ▶

LOS NÚMEROS

0 El número de ewoks que aparecieron en los juegos de *Star Wars* de Parker.

3 El número de pantallas de *Popeye*.

6 El número de letras "e" en *Frogger II: Threeedeep*.

7 El número de consolas y ordenadores en los que Parker Brothers lanzó *Frogger*.

21 títulos fueron anunciados en el catálogo de Parker de 1983, de los cuales seis nunca llegaron a ver la luz.

30 El periodo, en días, que todos los juegos de Parker se congelaban antes de ser lanzados, en busca de bugs.

40 programadores llegaron a estar en nómina de Parker Brothers a mediados del año 1983.

700.000 La cantidad de maquinitas *Merlin* vendidas por Parker a finales de 1978.

150.000.000 Las ventas en dólares que Parker, de manera bastante optimista, predijo para su catálogo de videojuegos a finales de 1983.

CRONOLOGÍA

1977 PARKER BROTHERS ENTRA DE PUNTILLAS EN EL MERCADO DEL ENTRETENIMIENTO DIGITAL CON *CODE NAME: SECTOR*

1978 PARKER LANZA *MERLIN*, EL PRIMERO DE SUS JUEGOS ELECTRÓNICOS DE BOLSILLO, QUE COMPETIRÍA EXITOSAMENTE CON *FOOTBALL*, DE MATTEL Y CON *SIMON*, DE MB

1980 EL PRESIDENTE RANNY BARTON DA LUZ VERDE PARA PASARSE AL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS PARA VCS/2600. EL CREADOR DE LOS VIDEOJUEGOS DE BOLSILLO DE MATTEL, MARK LESSER, FICHA POR PARKER PARA TRABAJAR EN ESE TIPO DE PRODUCTOS

1982 PARKER LANZA SUS DOS PRIMEROS TÍTULOS PARA 2600: *FROGGER* Y *THE EMPIRE STRIKES BACK*, TRAS LOS CUALES VENDRÍAN *AMIDAR* Y *SPIDER-MAN*, JUSTO A TIEMPO PARA LA CAMPAÑA DE NAVIDAD

STAR WARS: JEDI ARENA SALE A LA VENTA COINCIDIENDO CON EL LANZAMIENTO DE EL RETORNO DEL JEDI EN LOS CINES, ABRIENDO EL CAMINO PARA *DEATH STAR BATTLE* Y *EWOK ADVENTURE*. REX BRADFORD Y LA "BANDA DE LOS CINCO" SE MARCHAN A LA COMPETENCIA, ACTIVISION. *FROGGER* ES LANZADO EN VARIAS PLATAFORMAS, SIGUIENDO LA NUEVA POLÍTICA DE PARKER DE DESARROLLAR TAMBIÉN PARA LAS CONSOLAS COLECOVISION E INTELLIVISION

1983 EN LOS INICIOS DE LA CRISIS DE LOS VIDEOJUEGOS, PARKER APUESTA POR LAS CONVERSIONES DE ARCADES PARA PLATAFORMAS COMO LA ATARI 400/800 Y COMMODORE 64, CON TÍTULOS COMO *GYRUSS*, *POPEYE*, *Q*BERT* Y *CIRCUS CHARLIE*. FINALMENTE, LA COMPAÑÍA SUSPENDE TODO EL DESARROLLO PROPIO DE VIDEOJUEGOS, DESMANTELANDO LA DIVISIÓN DE BEVERLY

1984

"Mi mayor reto en Spider-Man fue lograr que los malos estuvieran en su sitio"

LAURA NIKOLICH, SOBRE LA DIFICULTAD DE PROGRAMAR PARA ATARI 2600



SIN EL MANDO

La creciente confianza de Parker en la publicidad en TV dio lugar a un curioso incidente en la campaña de promoción del segundo juego de *Star Wars* creado por Rex Bradford. "El anuncio de *Jedi Arena* fue filmado con joysticks, en vez de con los mandos de rueda que servían para controlarlo", recuerda Dave Lamkins. "No tengo ni idea de por qué los de marketing no lo rodaron con ambos controles para editar después la versión correcta. Estoy seguro de que alguien tuvo que decirles que el controlador no estaba decidido. Creo que al final se arregló con un letrero pequeño que avisaba de que el juego funcionaba con el otro mando...

pequeños programas con los que poner a prueba lo que íbamos descubriendo. Cuando llegó el encargo de hacer *The Empire Strikes Back*, Mark todavía estaba ocupado con una portátil, y tuve que hacerlo yo. Ed English se incorporó poco después al equipo, y se encargó de *Frogger*".

Para *The Empire Strikes Back*, los diseñadores de Parker Brothers recibieron instrucciones de basar el juego en la batalla del principio de la película, en el planeta helado de Hoth. "Me dieron libertad para que me ocupase de los "detalles", como el movimiento de la cámara y los efectos 3D, junto a los algoritmos que hacían que las bombas se movieran", comenta Rex. "Sam Kjellman era el diseñador oficial y el responsable de la mayoría de las ideas y del trabajo artístico, y los dos nos encargábamos de ir afinando el juego a medida que iba cobrando forma". El resultado: un "shooter" de scroll rápido en que el jugador pilotaba un Snowspeeder con el que debía enfrentarse a oleadas de AT-AT Walkers Imperiales. Fue el primer videojuego doméstico de Star Wars y, durante bastante tiempo, también el mejor.


» El nuevo complejo de oficinas de Parker en Beverly, finalizado en 1977.

Reacción en Cadena

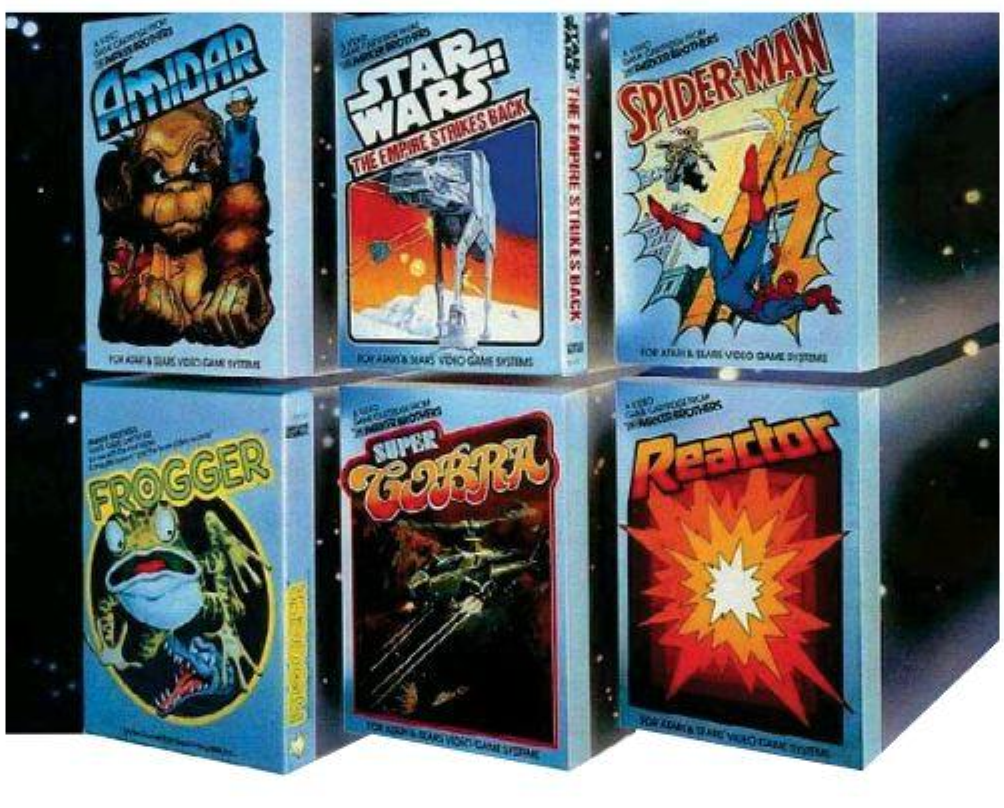
Ranny Barton pronto cayó en la cuenta de que dos juegos no serían suficientew para la inminente Toy Fair. "Tenemos que lanzar seis este año, o más", les dijo a los ejecutivos. "El dinero no es problema... Pero tenéis que encender las calderas y poner la maquinaria al máximo". Los ejecutivos de Parker continuaron fijándose en recreativas para conseguir licencias de éxito. La compañía entabló una batalla con Coleco por los derechos de *Popeye*, el plataformas de Nintendo basado en el personaje de dibujos animados. Otras adquisiciones incluirían dos títulos de Gottlieb, *Q*bert* y *Reactor; Mr. Do's Castle*, de Universal, y un puñado de los primeros juegos de Konami, como *Amidar, Super Cobra, Tutenkham* y *Gyruss»* también se consideraron consolas como Odyssey 2, Colecovision y la Intellivision de Mattel. *Frogger* acabaría lanzándose también en ellas.

La oficina de Beverly contrató a docenas de programadores para realizar las conversiones para 2600. Uno de ellos, Dave Lamkins, resultó ser un regalo caído del cielo para el estresado McGinnis. "Jim y yo nos cambiamos el puesto", explica Dave. "Él quería estar más en contacto con la tecnología. Oficialmente, mi trabajo consistía en servir de enlace entre desarrollo y marketing. Los programadores no necesitaban un encargado, sino a alguien que les quitase de encima a los pesados de marketing... También dirigí el proyecto para diseñar y construir el hardware y el software de las estaciones de trabajo que usábamos para cargar el código de la 2600", revela. "Eran dispositivos muy simples que se conectaban al servidor por RS232, con otro puerto para enchufarse al terminal que tenía pantalla, y un cable que terminaba en un cartucho que se pinchaba en la consola".

Otro de los nuevos miembros, Charlie Heath, trabajó en la conversión de *Reactor*, una extraña creación de Tim Skelly, cruce entre pinball y shoot'em up. "*Reactor* me resultaba muy divertido", dice. "Yo me había licenciado en Física y mi profesor favorito de la Universidad me había enseñado muchas maneras de hacer aproximaciones, lo que me permitió jugar con los vectores y las fuerzas. El tema abstracto del juego encajaba muy bien con las limitadas capacidades gráficas de la VCS; gracias a Dios no tuve que hacer muchos gráficos aparte de unas cuantas esferas y un contenedor de bloques".

"Teníamos una sala de recreativas con cinco máquinas, de las que recuerdo

» Una selección de los primeros juegos de Parker para la 2600, con su característica rotulación en diagonal.





» [Atari 2600] Las conversiones de *Star Wars* realizadas por Parker destacaban por usar mapas de bits en lugar de los gráficos vectoriales de las recreativas.

Reactor, *Tutankham*, *Defender* y *Q*bert* (de estas solía tener el record). Probablemente *Frogger* también estaba allí. La sala estaba estratégicamente ubicada en la planta de tecnología, que era la tercera del edificio. Hacíamos una visita a la sala siempre que entrábamos o salíamos de las oficinas de la planta de tecnología".

"La sede de Parker Brothers era preciosa", recuerda Charlie. "Un edificio de cristal rodeado de árboles con una explanada en la parte trasera que daba a un lago. Supongo que los jefes tenían despachos que daban al lago, pero los programadores estábamos confinados en cubículos en el centro de la planta. El tiempo pasaba muy despacio. El grupo de programadores llevaba junto menos de un año antes de que yo llegase, y *Frogger* y *Star Wars* ya habían salido. Aunque estuve en Parker menos de seis meses, tengo la sensación que fue toda una vida".

El Negocio con Marvel

Además de dedicarse a las conversiones de recreativas (y algún que otro título original, como *Frogger II: Threeedeep*), Parker amplió su cartera de licencias para incluir otras películas y juguetes. Los derechos para producir un juego inspirado en escenarios de algunas de las películas de la saga Bond dieron como resultado el decepcionante *James Bond 007*. Un título basado en la franquicia GI Joe, *Cobra Strike*, vio también la luz. La compañía exploró la idea de atraer a las consumidoras femeninas mediante un acuerdo con American Greetings para lanzar juegos basados en la muñeca Tarta de Fresa y Los Osos Amorosos, aunque sólo se publicó un juego de rompecabezas: *Strawberry Shortcake: Musical Match-Ups*.

Después de Star Wars, la licencia más grande obtenida por Parker llegó cuando Marvel les cedió los derechos de dos de sus franquicias más exitosas: Spider-Man y El Increíble Hulk. El primer y único título que surgió de este acuerdo fue *Spider-Man*, para 2600, que llegó a las tiendas a finales de 1982. El juego fue programado por Laura Nikolich, una de las muchas mujeres que trabajaban en la división por aquel entonces. "Tengo buenos recuerdos de mi paso por Parker", dice Laura. "Lo mejor era la atmósfera de creatividad. Teníamos libertad y éramos respetados por la directiva. Eso contribuyó a crear un ambiente en el que todos trabajábamos juntos y echábamos una mano en los proyectos de los demás".



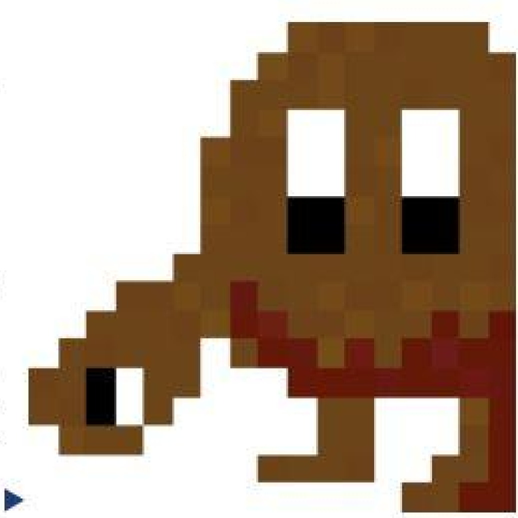
» Copias de *The Empire Strikes Back* saliendo de la línea de producción de Parker.

Laura tuvo la suerte de poder desplegar su creatividad en lugar de dedicarse a hacer conversiones de recreativas. "Tenía que ceñirme a los personajes de Marvel, pero las limitaciones reales venían por la escasez de potencia de la 2600, razón por la cual tuve que hacer el juego con scroll vertical. Se parecía a la recreativa *Crazy Climber*, algo que la prensa especializada no tardó en señalar. *Spider-Man* tenía una telaraña de longitud ajustable que se calculaba en tiempo real. Para conseguirlo, el personaje tenía que quedarse quieto para que fueran apareciendo una línea tras otra simulando el scroll vertical y el movimiento fluido. Si hubiera puesto un scroll horizontal, el personaje se movería a trompicones".

"Mi mayor reto en *Spider-Man* fue conseguir que los enemigos permanecieran en su sitio", confiesa. "A veces llegaban a desplazarse hasta salir por encima de la pantalla. ¡Aquello casi me vuelve loca! Dave Lamkins me intentó ayudar a solucionar el problema, pero al final el juego se distribuyó con este bug esporádico. Parker nos respaldaba sin reservas. La compañía hizo todo lo que pudo para ayudarnos en el terreno creativo y financiero. Al principio nos enviaban a salas de recreativas, pero dejó de hacerse cuando el equipo creció demasiado. Cuando se estrenó Tron nos mandaron a verla a la hora del almuerzo para que nos inspirase nuevas ideas". Por desgracia, aunque *The Incredible Hulk* se anunció en un catálogo de 1983 (con captura de pantalla incluida) nunca llegó a lanzarse, y a día de hoy se lo recuerda como uno de los videojuegos "perdidos" más famosos de Parker Brothers.

La venganza de Montezuma

Para muchos miembros del equipo técnico, la política de licenciar franquicias en vez de crear juegos originales (o, al menos, basados en los juegos de mesa de la casa) resultaba frustrante. Antes del acuerdo con Atari, Rex Bradford había estado trabajando en una versión electrónica de Monopoly, pero lo cancelaron. Una versión de Risk ▶



¿DÓNDE ESTÁN AHORA?





Rex Bradford
"He estado trabajando en la industria del videojuego", dice Rex, "en MBL Research, Harmonix, Mac Doc Software y Rockstar Games. Lo dejé de lado durante una temporada para dedicarme a la página web de la Fundación Mary Ferrell (**www.maryferrell.org**), que presido actualmente, y desde hace poco soy contratista independiente de software, en el área de desarrollo de sitios web para Direct Relief International".

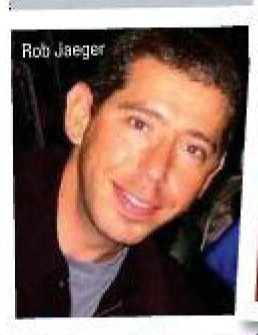
Mark Lesser
Ya retirado, pero todavía fascinado por la tecnología, Mark nos cuenta que en la actualidad se siente tentado por la idea de desarrollar apps para iPad. "¡El iPad es todo lo que durante años soñé que sería un dispositivo portátil!".

Charlie Heath
Actualmente dirige Blue Herring Consulting (**www.blueherring.net**), una desarrolladora de software centrada en la creación de aplicaciones de entretenimiento para plataformas inalámbricas.

Dave Lamkins
Es desarrollador senior de software en la compañía de diseño web Chockstone, pero siempre encuentra tiempo para su pasión: la guitarra. "Compongo y grabo canciones todas las semanas con un grupo de amigos", dice. "También tocamos varias veces al año. Ahora estoy montando un CD de improvisaciones".

Rob Jaeger
Es presidente de Normal Distribution, LLC, una compañía de marketing y desarrollo web. Uno de sus más recientes inventos es la calculadora online de póquer PokerCalc (**www.pokercalc.com**)

Laura Nikolich
"Ahora estudio fotografía. Espero poder trabajar de freelance y montar mi negocio", dice Laura. "Quiero hacer algo creativo y divertido. Después de pasar 25 años criando niños no podría volver a la rutina laboral. Por suerte tengo libertad para perseguir mis sueños. Me encantaría hacer otra fiesta de Parker. Quizás el próximo verano, en el 5º aniversario de nuestra primera reunión…"





SEIS NÚMEROS I



The Empire Strikes Back (1982)

De largo, el mejor título de *Star Wars* de los creados por Parker. Este frenético shooter era heredero de *Defender*, y aún hoy merece la pena volver a jugarlo.



Reactor (1983)

Ambientado en un campo de batalla de forma octogonal, los jugadores deben evitar a toda prisa una fisión nuclear enviando partículas peligrosas a zonas de control y bonus, al estilo pinball. Es diferente, hipnótico y muy satisfactorio.



Q*bert (1983)

La versión de *Q*bert* para Colecovision es la más fluida y divertida de todas las que se hicieron, pese a que los personajes eran monocromos, lo cual dotaba al héroe y a la serpiente Sid de una apariencia algo fantasmagórica.



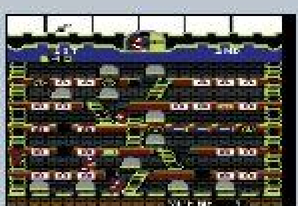
Montezuma's Revenge (1983)

Con nueve niveles enormes, cada uno constituido en forma de pirámide por casi 100 pantallas, llevaba tiempo conseguir los tesoros de los aztecas. Si no nos crees, échale un vistazo a los mapas del juego en **tinyurl.com/39ujg8p**



Gyruss (1984)

La versión para C64 capturaba fielmente el aspecto, la jugabilidad y el ritmo del innovador shoot'em-up de Konami. *Gyruss* es técnicamente una obra impresionante, sobre todo si tenemos en cuenta lo antiguo que es.



Mr. Do's Castle (1984)

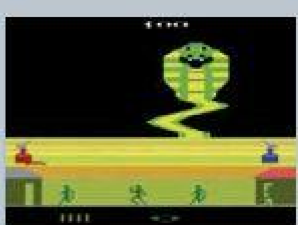
Si eres capaz de ver más allá de los gráficos repetitivos y la pobre paleta del C64, encontrarás una de las mejores versiones de esta infravalorada entrega. Es la prueba de que Parker conocía las claves del éxito de los juegos arcade.

TRES A EVITAR



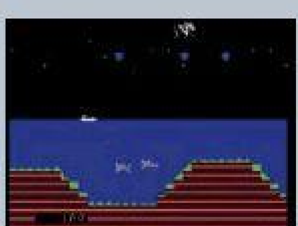
Star Wars: Jedi Arena (1983)

La continuación de Red Bradford de *The Empire Strikes Back* no carece de méritos, y el control mediante un paddle para manejar el sable láser es original. Pero, como el mismo Rex admite, el resultado final no funciona como debería. Ha quedado en una curiosidad.



GI Joe: Cobra Strike (1983)

Tienes que proteger a las tropas de los ataques de una cobra mecánica que agita lo que parecen ser un par de tapas de cubos de la basura. En UK fue lanzado como *Action Man: Action Force*, lo cual era desconcertante, porque no se sabía qué pintaba ahí una serpiente enorme.

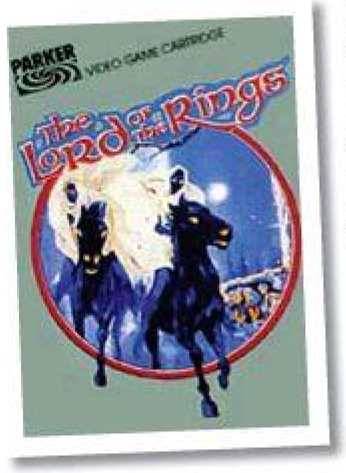


James Bond 007 (1983)

Originalmente se publicitó como un juego de acción y plataformas basado en la escena del tren de Octopussy. Pero al final resultó ser un plagio de *Moon Patrol* inspirado en Diamantes para la Eternidad, La Espía que me Amó, Sólo para sus Ojos y Moonraker.

para Atari 800 sufrió un destino similar. "Esta confianza en las franquicias me la explicaron de la siguiente manera", dice Dave. "Si alguien copiaba un juego de éxito, Parker podría estar segura de que el creador de ese juego perseguiría a los infractores".

La compañía sólo publicó un juego original que no estaba basado en nada, ni máquina recreativa, ni película ni serie de TV; un plataformas de nombre *Montezuma's Revenge*. Sin embargo, no fue desarrollado por la gente de la casa, sino por un joven programador llamado Rob Jaeger. "Conocí a la gente de Parker en el Consumer Electronics Show de 1983", recuerda Rob. "Yo había alquilado un pequeño stand para publicitar un juego a través de mi propia compañía, Utopia Software. Por aquel entonces yo tenía sólo 16 años, así que mi padre tenía que acompañarme. Enseguida nos dimos cuenta de que la gente de Parker merodeaba con frecuencia por nuestro stand para echarle un vistazo a nuestro prototipo de *Montezuma*. Finalmente se acercaron para hablarnos de negocios y explicarnos cómo su empresa podía hacerse cargo del marketing. Al principio yo era reticente, pero me halagaba que una compañía tan grande estuviera interesada en mi juego".



El juego original, para Atari 400/800, tenía un diseño parecido al *Pitfall!* de Activision. El protagonista, Panama Joe, tenía que atravesar pantallas llenas de peligros en busca de un tesoro azteca. "Con la popularidad de Atari 800 y su impresionante hardware gráfico, yo quería crear algo grande y partiendo de cero para aprovechar su potencial", dice Rob. "Tenía muchas ideas relativas a la escalada, la exploración y la solución de puzles. En plan de broma, mi amigo Mark Sunshine me sugirió el tema de los aztecas, y que llamase al juego *Montezuma's Revenge*. Mark aparece en la secuencia de apertura de la versión original". La fe de Parker en el juego era tal que fue versionado para un gran número de formatos, incluyendo una versión para Spectrum rebautizada como *Panama Joe*.

Otra vez de vuelta

En cuanto El Retorno del Jedi llegó a los cines en 1983, Parker estaba terminandouan sartenada de juegos de Star Wars. Un contrato con Atari les aseguraba los derechos para las versiones domésticas de la recreativa de *Star Wars*, que fue programado para máquinas como Colevision, Atari 800 y Commodore 64, con resultados desiguales. Rex Bradford diseñó para 2600 *Jedi Arena*, un juego inspirado en una escena de la primera película en la que Luke se batía en duelo con un orbe que le lanzaba rayos láser. Un concepto interesante para dos jugadores, pero que fallaba en su ejecución final. "La idea inicial era la de usar la Fuerza para tomar control mental del orbe, como con una especie de mecanismo magnético", dice Rex. "Como no conseguía hacerlo funcionar, adopté la mecánica



» Los anuncios de *The Return of the Jedi* y *The Empire Strikes Back* lucían ilustraciones magníficas de Star Wars.



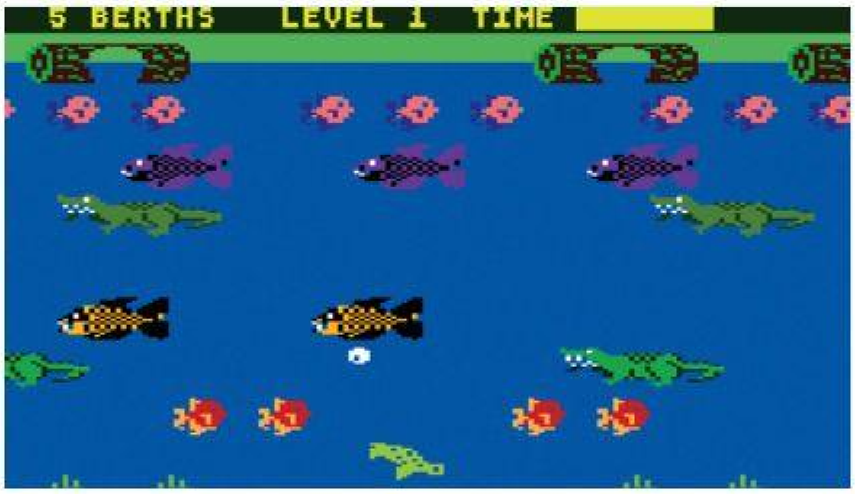


» [2600] La pantalla inicial al estilo *Breakout* de *The Return of the Jedi: Death Star Battle*.





» Una reunión de antiguos empleados de Parker organizada por Laura Nikolich. De izquierda a derecha: Ed English, Rex Bradford, Steve Kranish, Charlie Heath, Jim McGinnis, Laura, Larry Gelberg, Ray Miller.



» [Atari 2600] *Frogger II: Threeedeep* tenía nuevos niveles submarinos… y patos.

"Diseñé «El Señor de los Anillos» creyendo que sería el primero de una saga"

MARK LESSER, SOBRE LA MALOGRADA LICENCIA DE PARKER

del *Breakout*. No quedé satisfecho con el resultado por razones obvias".

El tercer juego original de Star Wars para 2600, *Death Star Battle*, estaba muy vinculado al argumento de El Retorno del Jedi. Se basaba también en el concepto de *Breakout*, y consistía en pilotar el Halcón Milenario a través de una superficie con estructura de bloques para destruir la base de Darth Vader, aún en construcción. El cuarto título, *Ewok Adventure*, habría metido a los diinutos personajes en un juego de estilo parecido a *Zaxxon*, pero no vio la luz porque, según Larry Gelberg, los directivos de Parker pensaron que era mejor hacer un solo juego por cada película. Había señales de que el mercado se hundía a causa de la avalancha de lanzamientos oportunistas basados en licencias que estaban inundando las tiendas.

Algunos empleados de Parker se sentían desmotivados por la política de juegos basados en licencias. "Eso llevo a Ed English y Ed Temple a abandonar el barco para fundar su propia compañía, y posteriormente la "Banda de los Cinco" (Jim McGinnis, Rex Bradford, Charlie Heath Mike Brodie y yo) nos marchamos a Activision", admite Dave. "Parker había firmado con estos empleados un acuerdo muy lucrativo de reparto de beneficios, así que los que nos fuimos lo hicimos dejando atrás una buena cantidad de dinero. A raíz de los abandonos, Parker hizo un gran esfuerzo económico para mantener intacto al resto del equipo. Los que se quedaron ganaban mucho más dinero que los que nos fuimos a Activision, y disponían de unas herramientas espectaculares. Un DEC 2080 de un millón de dólares entraba por la puerta el día en que yo me iba. Parker compró también un New England Digital Synclavier –uno de los primeros sintetizadores musicales de alta calidad– para la música y los efectos de sonido".

Sin embargo, la frase "el dinero no es problema", pronunciada por Ranny Barton no duró mucho. La víctima más sonada de la crisis del mercado de juegos para 2600 fue la licencia de El Señor de los Anillos, de Tolkien, el último proyecto de Mark Lesser en Parker. "Diseñé *El Señor de los Anillos* con la expectativa de que sería la primera entrega de una serie", explica Mark. "Los Hobbits iban de camino a Rivendell, perseguidos por los Jinetes Negros. El juego estaba terminado, con caja y todo, y entonces, de nuevo… un hachazo. Puede que el juego fuera demasiado ambicioso para los limitados gráficos de la Atari, pero no hay duda de que se canceló por razones empresariales, y no técnicas. El único juego cuyo lanzamiento recuerdo fue *Frogger II*. Tuvo cierto éxito, pero poco después el peculiar grupo de programadores del cuartel general de Parker en Beverly fue disuelto… otra historia que merece ser contada".

Una vez desaparecida la división de videojuegos, Parker tonteó un tiempo con la edición para Master System de juegos como *Montezuma's Revenge*. En los 90, cuando la compañía había sido absorbida por Hasbro, lanzó versiones de algunas de sus marcas –Monopoly, Trivial Pursuit y Risk–, pero nunca volvería a invertir tanto dinero en videojuegos como lo había hecho en los 80. "La compañía se encontraba en terreno desconocido, y nunca pareció tener un plan para los videojuegos", admite Mark con tristeza. "Podrían haber hecho grandes juegos si hubieran tenido algo más de visión".



Quizás aquellos que se vieron afectados por la debacle encuentren consuelo en lo que dijo George Parker: "Los juegos son buenos para el mundo. Hacer juegos es algo de lo que puedes sentirte orgulloso sin un ápice de arrepentimiento".

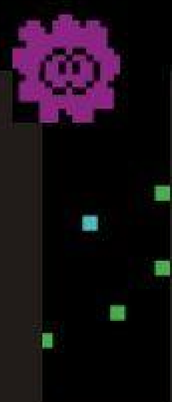
RISK Y EL PROYECTO ZELDA

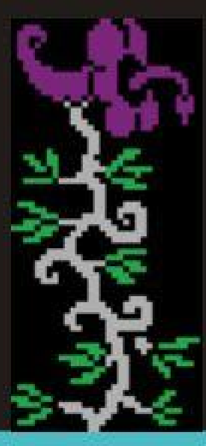
Steve Kranish estaba involucrado en un proyecto, "Zelda", para distribuir el catálogo de juegos para 2600 de la compañía a través de TV por cable. Se desarrolló un prototipo, pero Parker lo aparcó cuando empezó la crisis del 83. "Tenía potencial para ser un gran negocio", dice Steve. "Como la la industria descubriría después, las suscripciones son la mejor forma de hacer caja. Pero, como pasa en muchas empresas, Parker prefería estar a la zaga en vez de arriesgarse e innovar."

Además de participar en la conversión de *Frogger*, Steve estuvo a cargo de una fallida adaptación de *Risk* para 2600. Como sus ex compañeros, es muy crítico con las negativas de Parker a desarrollar juegos originales, sin licencias. "La compañía nos envió a un seminario sobre "cómo ser más creativo", nos cuenta. "Una idea grotesca, viniendo de alguien que se esforzaba por aplastar la creatividad. ¡Puedo decir con orgullo que fui expulsado de aquel seminario!".



Con juegos que rivalizaban con los de Ultimate en calidad, gráficos e imaginación, Stephen Crow se convirtió en una leyenda emulando a sus adorados hermanos Stamper. Retro Gamer ha hablado con Stephen sobre su clásico de Spectrum, *Starquake*; indagamos acerca de cómo logró exprimir todo el potencial al ordenador, y descubrimos la historia detrás de aquella continuación que nunca se publicó





Dropzone (Arena, 1984) tomaba prestados elementos de *Defender*; *Namtir Raiders* (Artic, 1981) era, en esencia, *Space Invaders*; y *Sensible Soccer* le debe mucho a *Tehkan World Cup*. Es una historia que se repite, algo que has leído muchas veces en estas páginas. Del mismo modo que un músico se inspira en su guitarrista favorito, o un atleta cualquiera en un medallista olímpico, muchos programadores aprendieron de los juegos que les habían divertido o que les habían introducido en el mundo del ocio electrónico, replicando, clonando y aprovechando esos juegos para ampliar sus conocimientos y estimular la creatividad. Y podemos decir que, considerando los juegos de Ultimate como la cumbre de los juegos de Spectrum, Stephen Crow recibió una enorme influencia de la compañía de Leicestershire.

El primer juego inspirado por Ultimate de Stephen fue el laberíntico arcade *Wizard's Lair* (Bubble Bus, 1985), que diseñó combinando ideas de *Atic Atac* y *Sabre Wulf*: aunque parece mentira si tenemos en cuenta lo parecidos que son ambos, en realidad Stephen nunca llegó a tener el primero. Tras terminar *Wizard's Lair*, se puso a buscar una compañía que lo publicara, y a pensar un nuevo proyecto al cual dedicarse. Tras rechazar una oferta de Thorn EMI, Stephen decidió que lo mejor sería irse con Bubble Bus Software, que acababa de fundarse en su ciudad natal de Tonbridge. Y fue precisamente por aquellas fechas cuando descubrió un novedoso juego de Spectrum de Ultimate en una revista.

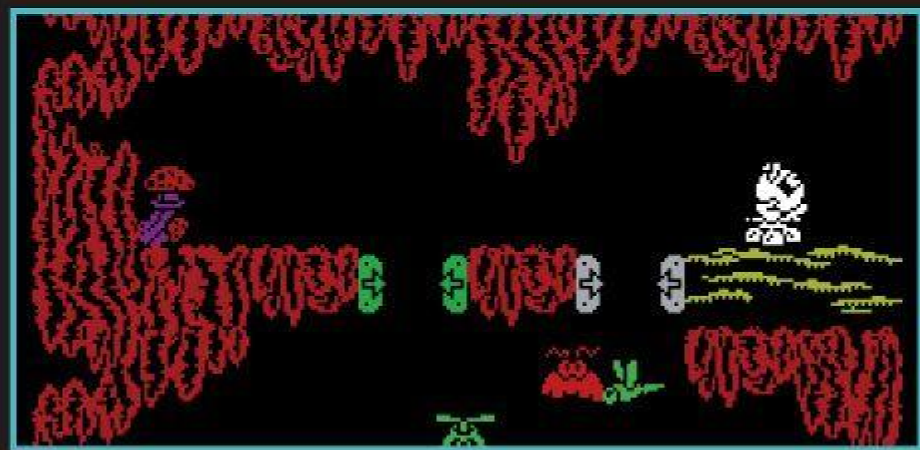
"Vi una imagen de *Underwurlde* y pensé que molaría hacer un juego con un mapeado gigante", explica Stephen. "Me pareció que abría la





» [Spectrum] Steve sobre la aparición del pulpo Olly en el juego: "era un personaje que solía dibujar en el colegio. Una vez puse un dibujo de Olly en la pared durante un examen de matemáticas, y me castigaron".

“Si alguna vez programara otro juego, ese sería sin duda *Starquake 2*”



» [Spectrum] La forma más fácil de desplazarse es con estas plataformas volantes; bajar a BLOB de ellas podía ser más difícil.



LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** BUBBLE BUS SOFTWARE

» **DESARROLLADOR:** STEPHEN CROW

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1985

» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

puerta a muchas posibilidades, y eso es lo que me inspiró para hacer *Starquake*. Quise hacer algo similar, pero quería ambientarlo en el espacio y con un aire tecnológico. No llegué a tener *Underwurlde*, creo que ni siquiera llegué a jugarlo; sólo capté la premisa del juego y trabajé a partir de ahí, de aquel pantallazo de la revista".

Pero había otra influencia de Ultimate en *Starquake*, aunque esta no era tan clara: "no sé si alguien se ha dado cuenta, pero BLOB está inspirado en la tira cómica Lunar Jetman que salía en la revista Crash", revela Stephen. "Me encantaba la revista Crash. Antes incluso de que reseñaran mis juegos, leía Crash todos los meses. Me encantaba su sentido del humor. Bueno, pues leía la tira de Lunar Jetman y me gustaba aquel pequeño robot, que era un personaje secundario, tenía una participación muy modesta en la historia. Hice un personaje basado en él para ver cómo quedaba, y tenía una pinta realmente ridícula, justo lo que buscaba porque quería que el protagonista del juego fuera algo bobo y muy gracioso. Además, me venía muy bien que fuera una esfera porque es una forma que me iba a ser fácil rotar cuando se moviera de izquierda a derecha".

Así comenzó la andadura de *Starquake*, a partir de un droide de ojos saltones que aparecía de vez en cuando en las viñetas de John Richardson. BLOB (Bio-Logical Operated Being, Ser Operado Bio-Lógicamente), como Stephen lo bautizó, fue el primer ingrediente de *Starquake*, y de él derivaron en gran medida el diseño y la mecánica del juego.

"Recuerdo que solo tenía una plataforma en la parte inferior de la pantalla, además de a BLOB. Lo animé girando y moviendo las patas, y andando hacia delante y hacia atrás; estuve haciendo pruebas hasta que quedó bien", explica Stephen. "Después empecé a plantearme qué otras habilidades podría tener. Lo siguiente fue hacerle subir en ascensor y, de nuevo, afinar el movimiento hasta que quedara bien. Creé un recorrido básico por el que BLOB se movía, paraba el ascensor y luego se bajaba de él. Luego me curré la gravedad y ajusté lo rápido que debía caer, haciéndole correr hacia delante y hacia atrás, subir en el ascensor y saltar desde lo alto, viendo cómo caía, y seguí afinando los parámetros hasta que quedó perfecto. Todo lo demás, los rayos desintegradores, los teletransportadores y las plataformas voladoras, eran cosas que fui añadiendo".

Stephen creó un editor de *Starquake* en unos meses y lo usó para poner a punto el movimiento de BLOB y las distintas mecánicas del juego, hasta que quedó satisfecho. Para cuando terminó de añadir todo lo que quería incluir en el juego (tarea en la que estuvo entretenido seis meses), su campo de pruebas ocupaba 16 pantallas, y BLOB era capaz de construir escalones y subirse a ellos, estaba entrenado en el arte de usar ascensores y teletransportes, e incluso podía saltar a una plataforma voladora y desplazarse con ella sobre el área de juego.



» [Spectrum] Dado que el planeta está tan destartalado, tiene sentido que una buena parte de él esté formado por moléculas.

Este proceder tan metódico, que Stephen ya había utilizado en *Wizard's Lair*, resultó muy beneficioso en las etapas posteriores del desarrollo. Una vez que hubo comprobado que todos los elementos del juego funcionaban



» Stephen en Blizzard Entertainment.

» El astronauta muerto era un elemento de intriga: "puede que BLOB no fuera el único tripulante de la nave. De pequeño me gustaba la película Silent Running (Naves misteriosas, 1972). ¿Quizá el dueño de BLOB era el astronauta?"





» [Spectrum] Crash lo situó entre los mejores de Spectrum.

en su escenario de pruebas, sólo quedaba situarlos en el enorme mapeado, algo sencillo pero muy laborioso.

"Tardé de cuatro a seis semanas en crear todas las pantallas, y no fue mucho tiempo. Me marqué como objetivo obligatorio hacer veinte pantallas al día y me concentré en cumplirlo por encima de todo. La práctica totalidad de los elementos del juego ya habían sido testeados, así que lo único que tenía que hacer era disponerlos por el mapeado, y por supuesto, que el resultado fuera divertido. Para hacer la decoración de las pantallas me inspiré en cosas como los modelos moleculares, quería que pareciese que el planeta estaba formado por moléculas, aunque también metí rocas y plantas raras. Como era un mundo alienígena podía hacer lo que quisiera; una de las cosas buenas de la ciencia ficción".

En el momento en que empezó con *Starquake*, Stephen ya era un experto programador de Spectrum. Tras foguearse con Laser Snaker (Poppy Soft, 1983) y Factory Breakout (Poppy Soft, 1984), y perfeccionar sus habilidades con *Wizard's Lair*, Stephen descubrió cuando empezó a crear *Starquake* que tenía mucho más tiempo para concentrarse en el diseño del juego, que comprendía mejor cómo funcionaba un Spectrum, y que ahora sabía cómo sacarle el máximo partido.

"Utilicé un Tatung Einstein conectado a un ZX Spectrum por cable RS232 para hacer el juego. Escribía y ensamblaba el código del programa en el Einstein y luego lo lanzaba al Spectrum mediante la conexión RS232 para probarlo. El hardware de Spectrum era muy básico, y no tenía nada remotamente parecido a los sprites por hardware del C64. No recuerdo si los Amstrad tenían, pero Spectrum no, y por eso en Spectrum tu programa tenía que hacerlo absolutamente todo; había que borrar todos los píxeles del sprite, moverlos a la siguiente posición y dibujar de nuevo cada píxel en la pantalla, y eso llevaba mucho tiempo. Sólo la rutina de los sprites acaparaba como un tercio de la capacidad de proceso del ordenador, y esa rutina era tan importante que creo que la reescribí una docena de veces. No es broma, volvía a ella una y otra vez y le daba otra vuelta para optimizarla al máximo. Cada instrucción en código máquina utilizaba varios t-states (es decir: t-estados, ciclos del procesador), y tenía un libro que me decía cuántos usaba cada instrucción. Algunas necesitaban cuatro estados (las más rápidas), mientras que otras podían necesitar hasta dieciséis, así que revisé cada línea de código calculando cuántos t-estados empleaba, intentado descubrir formas de escribir la rutina de forma que empleara la menor cantidad de ciclos posible, y de ese modo poder dibujar más sprites, o dibujarlos más rápidamente".

Stephen sabía que para que un juego como *Starquake* funcionase y tuviese éxito, la animación de los personajes y su mundo tenía que ser súper fluida. Para ello, fijó la frecuencia de la imagen en 50 fps. Básicamente, eso quiere decir que todos los elementos del juego (los sprites, la lógica del mismo, la lectura del teclado y la música), que se debían actualizar en cada fotograma, se refrescarían cincuenta veces por segundo.

"Muchos juegos de aquel tiempo funcionaban a 25 fps y no ofrecían la misma sensación, no parecían fluidos", indica Stephen. "En aquel momento, los juegos de Ultimate



LO MEJOR DEL DESARROLLADOR

WIZARD'S LAIR (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: SPECTRUM, CPC, C64
FECHA DE LANZAMIENTO: 1985

EARTHWORM JIM
PLATAFORMAS: MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, GAME BOY, SMS, GAME GEAR, PC
FECHA DE LANZAMIENTO: 1994

WORLD OF WARCRAFT (THE BURNING CRUSADE, WRATH OF THE LICH KING Y CATACLYSM)
PLATAFORMAS: PC, MAC
FECHA DE LANZAMIENTO: 2004-2010

LOS CHAVALES OPINAN

AL TIEMPO QUE LE CONCEDÍA una asombrosa puntuación de 96%, la revista Crash dijo de *Starquake* que "aunque el juego sigue el estilo de Ultimate, es mucho más profesional, señalando el camino que ACG [es decir, la empresa que estaba detrás de Ultimate, n.d.t.] debería haber tomado en lo referente a la presentación".

Como fan de Crash y de Ultimate, un elogio así debió de sentarle a Stephen como si le hubiera tocado el gordo de Navidad. Pero aquel no fue el primer comentario alentador que recibió sobre el juego; al parecer, Stephen ya era de sobra conocido por sus vecinos.

"Tenía 20 años cuando programé *Starquake* y unos chicos que eran vecinos míos y que tenían un Spectrum me preguntaban constantemente cómo iba el juego. Así que les dije que cuando lo acabase les daría una copia. Pocos días después de terminarlo, se lo pasé y fueron los primeros que lo jugaron (un mes antes de que llegara a las tiendas), y me dijeron que les encantaba. Fue en ese momento cuando pensé que a lo mejor *Starquake* era un juego realmente bueno. Las primeras críticas que recibí fueron de los chavales de mi calle".



» [Spectrum] El mundo de *Starquake* sigue teniendo una pinta vibrante hoy día.





» [Spectrum] Los habitantes del planeta no agradecen demasiado los esfuerzos de BLOB por salvarles.



“No llegué a tener *Underwurlde*, creo que ni siquiera llegué a jugarlo”

eran el canon en términos de calidad y fluidez, y pensaba que cualquier juego que hiciese tenía que llegar a ese nivel, como mínimo. Es importante saber cómo funcionaban los antiguos televisores de tubo, ya que empezaban a dibujar la imagen desde la parte superior, y dibujaban cada línea horizontal hasta llegar abajo. Y por encima de la parte superior de la pantalla había algo llamado VBLANK, donde empezaba cada fotograma cuando aún no se había dibujado nada: creo que se usaba para cosas como el teletexto. En cualquier caso, programé *Starquake* para que en cuanto se iniciase el fotograma, antes de que la televisión empezara a dibujar la línea superior de la pantalla, se pintaran todos los sprites, de forma que para cuando el retrazo hubiera llegado a la mitad de la pantalla, los sprites se hubieran eliminado y redibujado. Con eso se lograba que no hubiese nunca parpadeos. Si no se redibujaban los sprites antes de que el barrido llegase a ellos, no aparecían correctamente. Parpadearían si se estaban borrando y redibujando cuando el barrido pasaba por ellos”.

Colorear los sprites era una pesadilla para muchos programadores de Spectrum. La paleta de colores estaba angustiosamente limitada, y cuando dos o más sprites de distinto color coincidían en pantalla, se producía un efecto visual nefasto. ¿Qué hizo Stephen para lograr que *Starquake* fuese tan colorista sin que la colisión de atributos arruinara la acción del juego?

“Cuando diseñé los gráficos, tanto si eran de objetos en movimiento como de objetos que no se movían o de decorados, ya estaba pensando cómo iba a funcionar el color. Grosso modo, solo podemos tener un único color de fondo y un color de primer plano en cualquier cuadrado de 8x8. La resolución de los colores del Spectrum era bastante más baja que la resolución real de los píxeles, por lo que tenía mucho cuidado al diseñar todos los gráficos que permanecían inmóviles para que las cosas fueran coloristas, sin que aparecieran aquellos horribles halos pixelados, los emborronamientos que se veían en algunos juegos. Con todos los sprites en movimiento, como no se podía controlar cuándo un bicho verde pasaba delante de, por ejemplo, un bicho amarillo, había que pensar cuál de ellos tendría prioridad, pero en realidad no había ninguna forma buena de hacerlo. Creo que siempre le daba prioridad a BLOB, que permanecía de color blanco en todo caso, incluso cuando hubiese algo por delante de él. Había cosas que se podían solucionar y otras que no”.

Pero los problemas con el sonido eran todavía peores que los de los colores. El Spectrum no tenía ninguna clase de hardware de sonido, por lo que hacer música con él constituía un proceso altamente enrevesado. En lugar de un chip dedicado, el Spectrum tenía un altavoz que recibía pulsos del ordenador, con los que se generaba el sonido. Era primitivo, pero de nuevo, Stephen descubrió una forma de sacarle el mejor partido.

“En aquel momento tenía un teclado Yamaha y compuse toda la música en él, y luego traté de



» [Spectrum] BLOB las usa para ir de un punto a otro del mundo



» [Spectrum] Para atenuar la colisión de atributos, Stephen le dio prioridad al sprite de BLOB sobre el resto.

VERSIONES PIONERAS

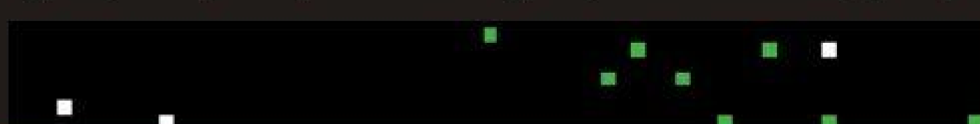
CON LA SEGURIDAD de que el juego sería un éxito, Bubble Bus convirtió *Starquake* a gran número de sistemas, como PC, MSX o la gama de 8 bits de Atari. Stephen nos cuenta su grado de implicación en las versiones editadas por la compañía.

“Estaba muy involucrado en el día a día de Bubble Bus. Me pasaba por allí al menos una vez a la semana para asegurarme de que el juego se moviera bien, para hablar con los programadores y echarle un vistazo rápido al código.

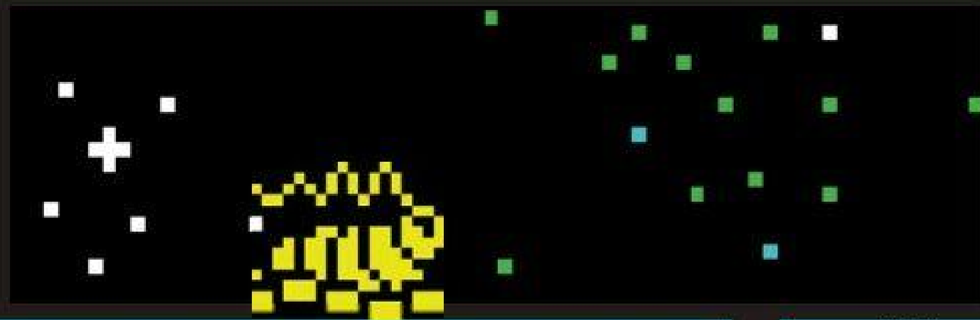
“No recuerdo si hice los gráficos de la versión de C64, pero sí estoy seguro de que hice el sonido, lo que fue una delicia porque pude contar por fin con un sintetizador de verdad. Aun así supuso un reto, porque tuve que emular el sonido específico del Spectrum en el C64, recuerdo que escribí un programa que emulaba algunos de los sonidos del Spectrum”













» [Spectrum] Stephen incluyó terminales de teletransporte para que moverse por el juego fuera más fácil.



» El cómic Lunar Jetman, de Crash, inspiró el personaje de BLOB.

MECÁNICA POPULAR PARA NIÑOS

Stephen desvela los fundamentos de algunas de las muchas mecánicas de juego innovadoras de *Starquake*.

BLOB Y LA PLATAFORMA COHETE

"No quería que BLOB fuera como Superman, así que las plataformas voladoras sólo se podían usar para viajar entre determinados puntos. Además, BLOB era más alto al subirse a ellas, por lo que no cabía en espacios pequeños, lo que limitaba aún más los espacios por los que podía desplazarse con ellas".



LA HABILIDAD DE BLOB PARA GENERAR PLATAFORMAS

"No sé de donde la saqué, pero la idea de disponer de una plataforma que desapareciese tras algunos segundos funcionó muy bien y añadía un elemento de puzzle al juego".



PIRÁMIDES

"Mi amigo Justin Whittaker, que programó juegos para Atari durante un tiempo, creó una réplica de la pirámide de Keops que supuestamente tenía propiedades tan locas como conservar la comida, o las momias. '¡Pensé que podía incorporarlas al juego porque eran algo de otro planeta!'"



> **"Stephen se encontró eligiendo una compañía, en medio de una guerra de ofertas"**

programarla en el juego. Empecé a hacer melodías que sonaban bastante bien, y si me salía una que sonaba mejor, pues la usaba. El altavoz del Spectrum recibía ceros y unos del ordenador; un cero significaba silencio y con un uno emitía un pitido, lo que creaba una onda cuadrada, y por eso el Spectrum tenía ese sonido tan particular, chillón y discordante. Una nota es la distancia entre los picos de dos ondas contiguas, así que usé una técnica llamada "modulación de amplitud de pulso" (pulse width modulation). Consiste en variar el tiempo que el altavoz recibe un uno o un cero, de forma que mientras "tocaba" una nota, una sola nota, modulaba el sonido con pulsos muy rápidos que producían la sensación de que estaban sonando dos notas al mismo tiempo, cosa que en realidad no sucedía, o que no podía suceder en la práctica. Esta técnica le daba al sonido del Spectrum un aire "sintetizado" mucho más atractivo que los típicos pitidos".

Gracias al éxito de *Wizard's Lair*, Stephen no tuvo problemas para encontrar una compañía que le editara *Starquake*. De hecho, fueron dos las que mostraron más interés por el juego: Bubble Bus Software, que había publicado *Wizard's Lair*, y Hewson Consultants. Stephen se encontró en medio de una guerra de ofertas mientras decidía a qué compañía elegir.

"Fue difícil, porque Hewson tenía mucho dinero y no había trabajado nunca con ellos, y Bubble Bus no tenía mucho dinero, pero eran muy buena gente. Creo que la oferta de Hewson cuadruplicaba a la de Bubble Bus, pero al final decidí quedarme con Bubble Bus porque estaban igual de comprometidos en que el juego fuese un exitazo y vendiese el mayor número posible de copias. Y creo que hicieron un buen trabajo, aunque también tomaron algunas decisiones equivocadas. Creo que todos los anuncios de *Starquake* salieron en blanco y negro, mientras que otro juego que publicaron unos meses después (que no era ni la mitad de bueno, en mi opinión) tenía anuncios a todo color. Y no dejaba de preguntarme, "¿por qué no hicieron lo mismo con *Starquake*?" Al final, ni siquiera me peleé con Bubble Bus, aunque pensara que habían tomado decisiones equivocadas, y por eso me fui con Hewson para publicar *Firelord*. Pero lo bueno de Bubble Bus fue que convirtieron *Starquake* a casi todas las plataformas del momento, con lo que salió en un montón de máquinas diferentes, lo que estuvo muy bien".

Firelord fue el primer juego de Stephen para Hewson, y también el último en el que haría todo, la programación y los gráficos. Bueno, *Firelord* fue el último que terminó y que se publicó, porque poco después de *Firelord* empezó una continuación de *Starquake*, que incorporaba muchas de las ideas que no pudo incluir en el original.



» [Spectrum] *Starquake* incluía una amplia variedad de objetos y dispositivos con los que los jugadores podían experimentar.



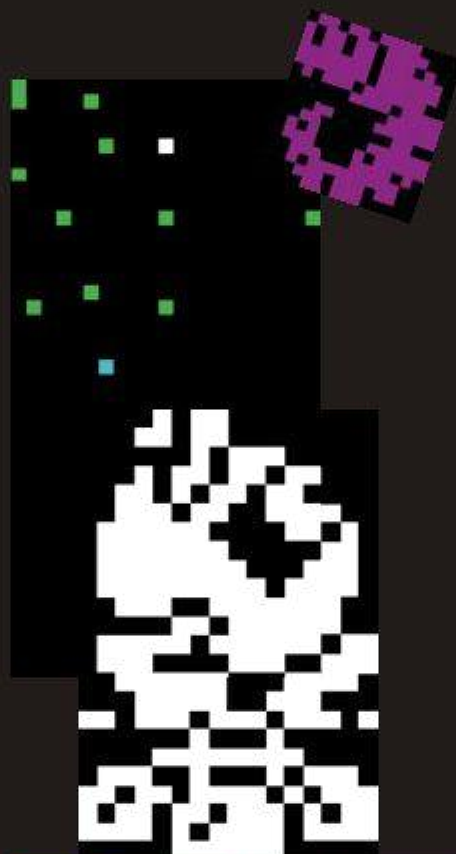


» [Spectrum] Aunque pequeño, BLOB era un héroe versátil, capaz de generar y utilizar sus propias plataformas.



» [Spectrum] Puede que BLOB haya encontrado un nuevo hogar, porque Elite Systems ha lanzado el juego para iPad.

"A grandes rasgos, se puede decir que como estaba muy limitado por la memoria del Spectrum, tuve que seleccionar y elegir qué cosas se quedaban y de qué cosas prescindía en *Starquake*. Una de las ideas que descarté era que BLOB se convirtiera en bola y derribara objetos, lo que al final se vio en *Sonic the Hedgehog*; y también quería hacer una especie de pinball en el que caías en una plataforma con muelles y rebotabas. Cosas así. Pero no pude implementar nada de eso porque no tenía tiempo. Tenía que acabar el juego para las Navidades, y encima tenía que contar con la limitación de la cantidad de elementos que podía meter. Cuando me puse con *Starquake 2* empecé a jugar con aquellas ideas que había desechado, y con otras nuevas, como un tubo en el que BLOB se podía meter y funcionaba como un cañón que le hacía salir disparado; pero nunca terminé el juego. Solo le dediqué alrededor de tres meses, y luego lo abandoné".



¿Por qué no seguiste adelante? "Creo que estaba un poco quemado después de *Firelord*. Estuve sometido a muchísima presión para que consiguiera terminarlo antes de las Navidades. En aquel entonces era como si trabajase solo, vivía en mi burbuja. Lo que sucedió fue que empecé con *Starquake 2*, y había avanzado algo: creé el escenario, la sandbox donde probaba todas las cosas nuevas que BLOB iba a poder hacer, y todo iba más o menos bien. Pero en ese momento quise tomarme un descanso, y coincidió con que... Creo que fue Andrew (Hewson) quien me sugirió que hiciera los gráficos de otro juego durante unos meses, y me pareció divertido. Me lo pasé tan bien y disfruté tanto que seguí haciéndolo; hice más y más gráficos de más juegos, y al final nunca retomé la programación de *Starquake 2*".

Aunque ese "descanso prolongado" de la programación terminó impidiendo que Stephen crease la continuación de *Starquake*, el cambio de enfoque no perjudicó, ni mucho menos, su carrera. Su talento artístico le llevó hasta California y una vez allí consiguió trabajar en títulos auténticamente importantes, como *Earthworm Jim*, para Shiny Entertainment, y *Skullmonkeys*, para el estudio de animación The Neverhood. Actualmente, Stephen sigue viviendo en California y está en nómina de Blizzard Entertainment; los millones de usuarios del universo online de *World of Warcraft* disfrutan ahora de su fantástico trabajo.

Pero de todos los títulos en los que ha trabajado a lo largo de los años, *Starquake* sigue siendo su favorito. De hecho, es tal el cariño que siente por el juego que no descarta la posibilidad de volver a él, retomándolo en el punto exacto donde lo dejó hace tanto tiempo, cuando estaba en Hewson, sacando del limbo esa ansiada continuación de *Starquake* que, por desgracia, nunca tuvo oportunidad de acabar.

"Si alguna vez programo otro juego, sin duda será *Starquake 2*", afirma Stephen. "Tengo un amigo, Nick Jones, con el que trabajé en *Earthworm Jim*. Actualmente está metido en un proyecto de mascotas, y estuve pensando en hacer algo así con él, pero en un par de años, cuando tenga más tiempo. Estoy seguro de que sería un proyecto realmente divertido: él haría la programación, y yo, los gráficos. Desde luego, si ganase la lotería y mañana no tuviera obligatoriamente que ir a trabajar, eso es exactamente y sin ninguna duda lo que haría".



» [Spectrum] Tu misión es ayudar a BLOB a recuperar las piezas necesarias para impedir que el planeta explote y destruya todo el universo. Así que no te estreses...

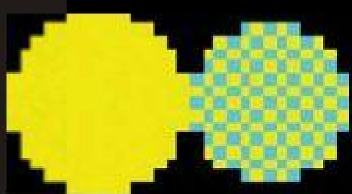




» [Spectrum] Los ascensores de *Starquake* fueron una idea tomada de un juego anterior de Stephen, *Factory Breakout*.

TOTAL ECLIPSE





ECLIPSE
Cuando se produzca el eclipse, la luna será destruida y llegará el caos. Tenemos que impedirlo acabando con la maldición.

ANKH
Los ankhs abren las puertas bloqueadas por una barra horizontal, pero no debemos malgastarlos.

DINERO
La puntuación aumenta recogiendo los tesoros. Hay que conseguir tanto dinero como se pueda.

Tras los éxitos de *Driller* y *Darkside*, en 1988 todas las miradas se concentraban en el nuevo juego 3D en primera persona de Incentive, *Total Eclipse*. Usaba un motor de gráficos poligonales llamado Freescape, que daba una libertad total a los jugadores para explorar un escenario e interactuar con él. Desde el momento en que te informaban que debías acabar con una maldición que amenazaba la civilización, y que para ello tenías que alcanzar el altar que estaba en la cúspide de la estructura antes de que tuviese lugar el eclipse, no podías hacer otra cosa que ponerte a explorar ávidamente.



ORIENTACIÓN
Es fácil desorientarse en un mundo en 3D, así que no debemos perder de vista esta brújula en ningún momento.



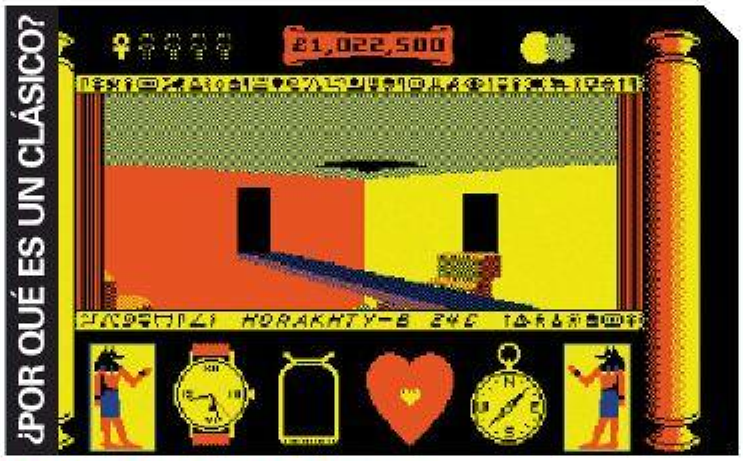
RITMO CARDÍACO
No debemos dejar que nuestro ritmo cardíaco se acelere: si hay momias en la sala, lo mejor es pasar rápido.



JEROGLÍFICOS
Estos iconos indican si andamos o nos arrastramos, o si estamos dando pasos pequeños o grandes zancadas.

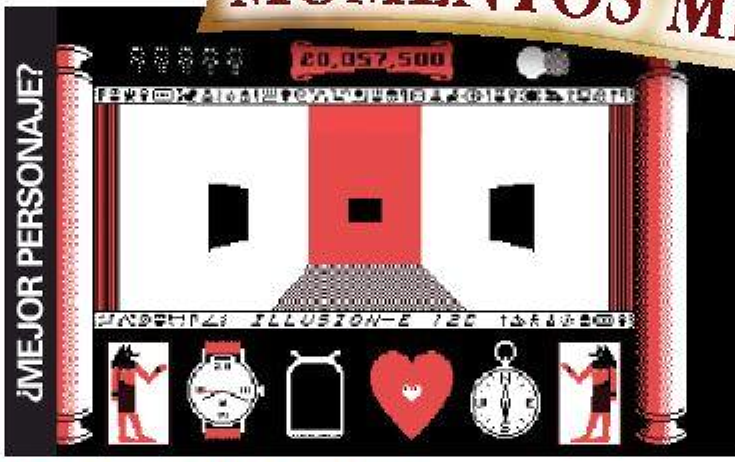


AGUA
Sin agua, el ritmo cardíaco aumenta y podemos morir, así que nos aseguraremos de rellenarla en los manantiales.



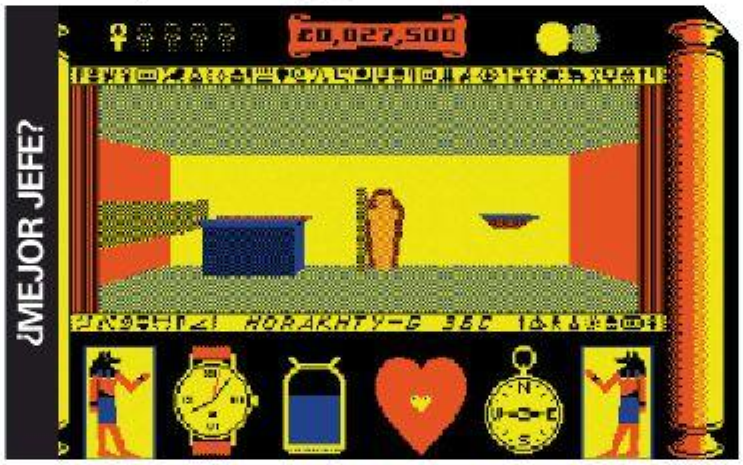
El desafío de los dioses

Total Eclipse fue creado en una época en que los juegos no daban concesiones a los jugadores y antes de que Internet fuese el primer sitio donde mirar cuando nos quedábamos atascados. El juego constituía un auténtico desafío, apuraba los límites de los juegos 3D del momento para crear un mundo bastante creíble, y estaba lleno de rompecabezas, laberintos, tesoros y movimientos que tenías que calcular al milímetro. Puedes monitorizar en todo momento tu nivel de agua, el ritmo cardíaco y el tiempo que pasa. El Freescape llegó a su máxima plenitud con este juego.



El enigma de la Esfinge

En *Total Eclipse* no hay más personajes que nosotros. Sin embargo, el juego rezuma personalidad, lo que queda patente en las "pantallas ilusorias", un conjunto de habitaciones desnudas que nos confundirán y frustrarán. Exigen que nos esforcemos al máximo haciendo mapas; hay pocas posibilidades de que triunfemos sin lápiz y papel a mano. En esta parte del juego tenemos que pasar de una sala a otra a través de las aberturas de las paredes, aunque como no hay conexión lógica entre ellas pasaremos horas intentando entender adónde vamos antes de emerger en un sitio escalofriante.



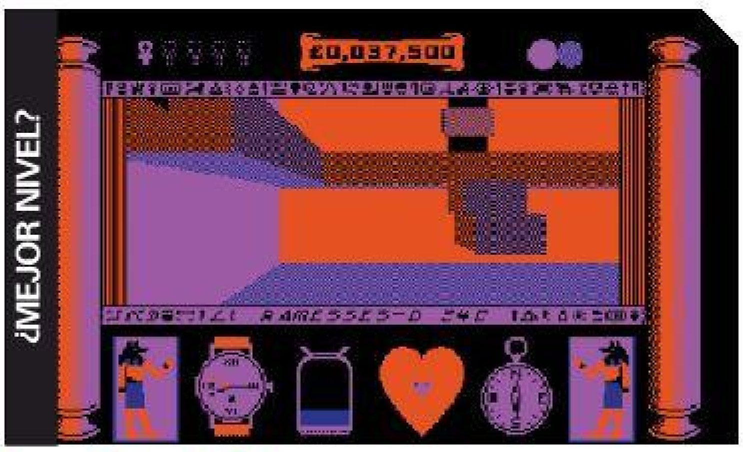
La momia más temida

Las momias no son "malos" en un sentido estricto: te matan, pero como te podrás imaginar no se mueven mucho de su sitio. Nuestro primer encuentro con un enemigo cubierto de vendas será en la sala Horakhty-G, donde nos daremos cuenta de dos cosas: las momias no sólo disparan, sino que aumentan nuestro ritmo cardíaco, y es este último el que determinará si seguimos con vida. Para cuando lleguemos a Nephthys A y C ya estaremos malditos, aporreando el teclado, al borde del infarto y con los dardos silbando en nuestros oídos. Por suerte, se pueden guardar las partidas.



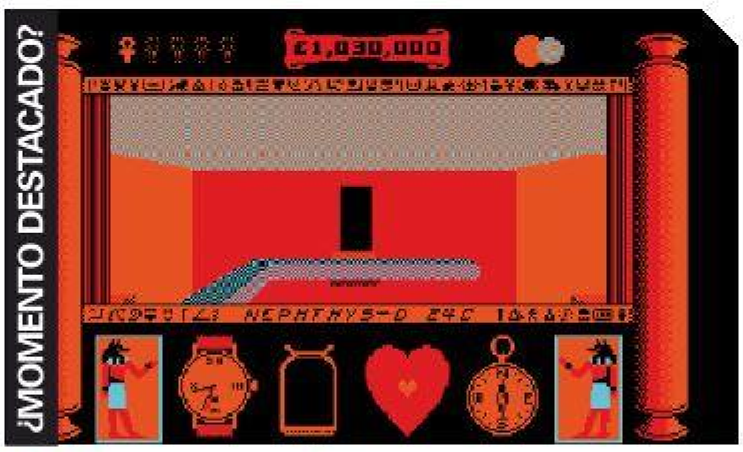
Los trucos de la pirámide

La mejor jugada la hicieron los desarrolladores al incluir elementos de aventura en un juego de exploración. ¿Tenemos que arrastrarnos para pasar por debajo de una puerta bloqueada, o a lo mejor la podemos abrir con un ankh? ¿Aquellos bloques, habrá que moverlos a base de fuerza bruta, o bastará con apartarlos del camino a tiros? ¿Qué sentido tienen esas escaleras que terminan en una pared sin salida? *Total Eclipse* va de encontrar y descubrir las salidas, y aunque el movimiento por los escenarios en 3D es un poco complicado para los estándares actuales, aporta una dimensión nueva al juego.



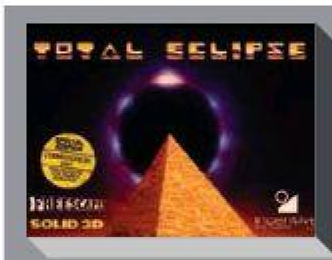
La paliza de Ramesses

Las salas de Ramesses contienen numerosos rompecabezas, plataformas y puertas bloqueadas. Tendremos que pasar dos veces por la pantalla Ramesses-A para salir de ella, entrando por dos puertas distintas. Pero ese no es el mayor de los problemas: en Ramesses-D se acaba el juego si no podemos desbloquear las dos puertas de abajo. Esta pantalla exige que pensemos un rato, y que además consultemos mucho el mapa: todo se complica porque algunas habitaciones no están conectadas de forma muy lógica. Un auténtico desafío para nuestra habilidad para resolver puzzles.



Ankhs para recordar

Es difícil precisar un instante o una escena que te deje sin respiración. *Total Eclipse* no es un juego de acción y depende más del cerebro que de los reflejos, lo que a veces convierte en desesperantes esos infartos que te dejan tieso sin que te des cuenta. En cualquier caso, en Nephthys-D hay un momento que requiere una concentración especial, cuando pasamos por una pasarela estrecha y elevada de una puerta a otra, mirando abajo, dando pasos pequeños y con cuidado de no caernos. No es algo de lo que presumiremos con los colegas, pero ilustra la tensión que se respira en todo momento.



LAS CLAVES

- **PLATAFORMAS:** PC, ST, AMIGA, C64, SPECTRUM, CPC
- **COMPAÑÍA:** INCENTIVE SOFTWARE LTD
- **DESARROLLADOR:** MAJOR DEVELOPMENTS
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1988
- **GÉNERO:** ACCIÓN-AVENTURA

Lo que dijo la prensa… hace mucho



Amstrad Action 93%
De vez en cuando cae en nuestras manos un juego y nos morimos por cargarlo. El año pasado fue *Driller*. Hace seis meses fue *Dark Side*. Ahora es *Total Eclipse*.

Crash, 92%
La técnica Freescape ya impresonaba en *Driller* y *Dark Side*; *Total Eclipse* la exprime al máximo.

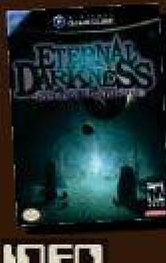
Nuestra opinión

Agotador a nivel físico y mental, *Total Eclipse* nos hace dar vueltas por laberintos llenos de rompecabezas en una endemoniada búsqueda de tesoros y escapatorias.

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás ... el futuro



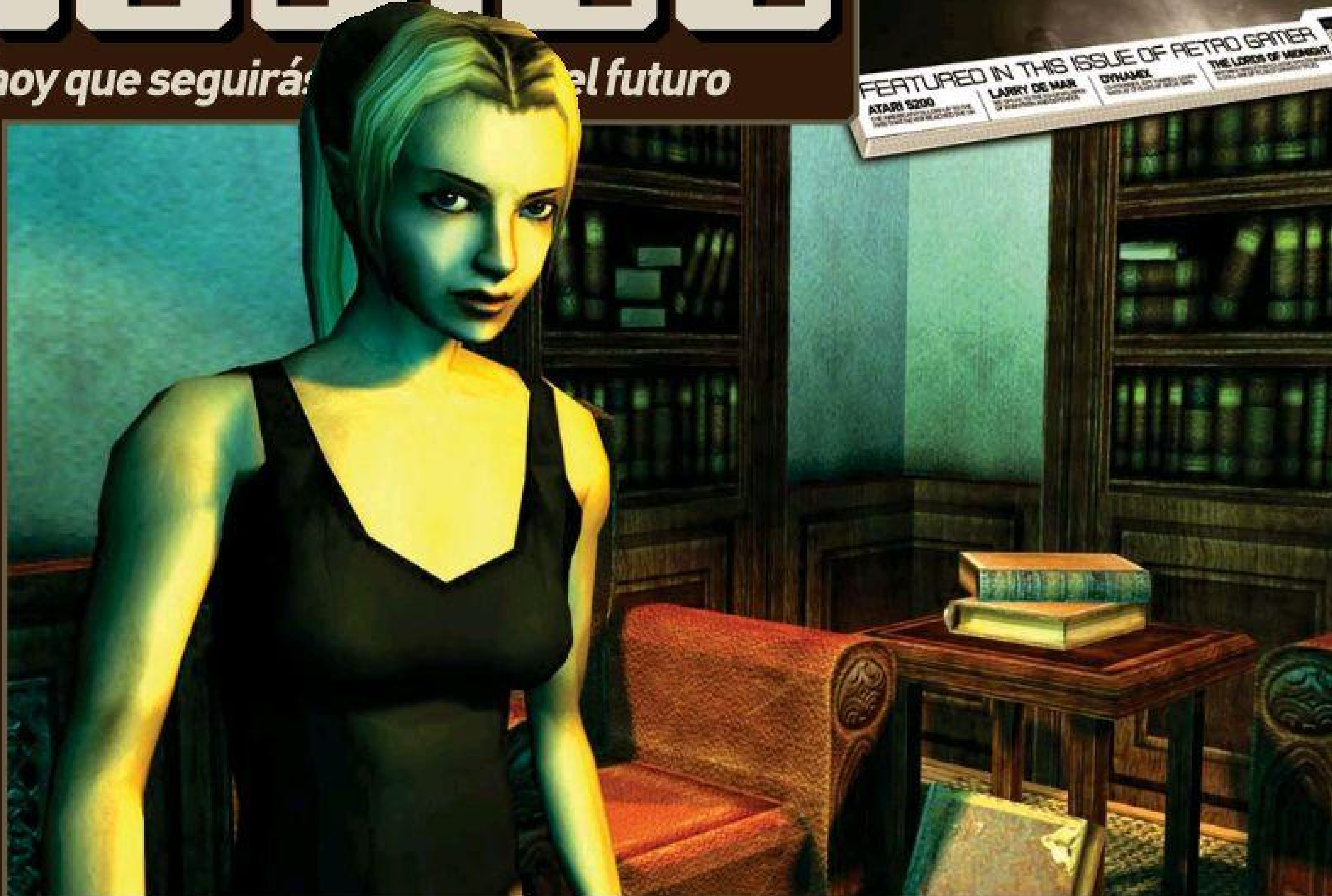


INFO

- » **Plataforma:** GameCube
- » **Fecha:** 2002
- » **Compañía:** Nintendo
- » **Desarrollador:** Silicon Knights
- » **Personas Clave:** D. Dyack (Diseñador, Guionista) K. McCulloch (Guionista) Steve Henifin (Músico)
- » **Cómpralo por:** 10 euros

EL DATO

- » **La actriz Jennifer Hale aparece en *Metroid Prime 3*, *Killer7* y *Knights of the Old Republic*.**
- » **Un show de TV y una película basados en él no se materializaron, pero se hicieron varios cortos.**



03. ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Planeado para Nintendo 64, pero lanzado para GameCube: descubre por qué mereció la pena esperar por el survival horror de Silicon Knights

LOS ANTECEDENTES

Es una muestra de valor que un desarrollador intente entrar en el género del survival horror, sobre todo cuando los veteranos del mismo, Capcom, ya habían anunciado varias nuevas entregas de su popular *Resident Evil* para la misma máquina.

Denis Dyack y el resto de integrantes de Silicon Knights no estaban asustados por la competencia. Llevaban planificando su macabra carta de amor gótica desde los tiempos de Nintendo 64 y estaban decididos a romper el dominio que Capcom ejercía sobre el género, lo cual lograron por un breve periodo de tiempo... Al menos hasta que llegó *Resident Evil 4*.

Eternal Darkness se mostró por primera vez en el E3 de 1999, y se anunció su lanzamiento para Halloween del año siguiente. Empezó a poner los dientes largos gracias a su impresionante motor 3D (a un mundo de los fondos prerenderizados de *Resident Evil 2* para N64), sus ingeniosas mecánicas del juego y su rica narrativa. Halloween llegó y pasó, y cuando *Eternal Darkness* no apareció, la rumorología entró en acción, y en Internet se comenzó a especular que el juego se lanzaría para la siguiente consola de Nintendo, la Dolphin (como se la conocía entonces).

Esos rumores se confirmaron cuando Nintendo anunció *Eternal Darkness* para GameCube. Finalmente se lanzó en 2002, tres años después de su anuncio original. Aunque no fue un superventas (tres años después de su lanzamiento apenas había vendido unas 300.000 unidades en EE.UU), cosechó los elogios de la crítica y sigue siendo una obra asombrosa.

EL JUEGO

Lo más impresionante de *Eternal Darkness* es su ambición. Silicon Knights tenía una historia que contar y utilizó todos los trucos que tenía a mano para asegurarse de que su mensaje llegaba al jugador. Una historia que abarca dos mil años y que tiene 12

A destacar...



Sustos de la Beta

Eternal Darkness estuvo mucho tiempo en desarrollo, repartido entre dos consolas. Hay vídeos en YouTube para quien esté interesado en ver el aspecto de la versión N64; busca "Eternal Darkness Beta".



Evolución de los villanos

Pocos juegos nos permiten jugar como el villano, y *Eternal Darkness* es uno de ellos. Pious Augustus descubre una reliquia que le transforma en el antagonista que lo perseguirá el resto del juego.



Sartenada de premios

Silicon Knights se marchó con el premio "Mejor Personaje o Desarrollo Narrativo" en los Interactive Achievement Awards. Otros ganadores fueron *ICO*, *Star Wars KOTOR* y *BioShock*.



Macabro y horripilante

La muerte es frecuente y espeluznante en *Eternal Darkness*. Se convirtió en el primer juego de Nintendo que recibió una calificación "Mature" en EE.UU.; en Reino Unido el certificado fue para mayores de 15.



Jugadores en equipo

Es raro ver un reparto tan extenso de personajes jugables, y aún es más raro ver que tantos de ellos son creíbles. Sigue siendo uno de los aspectos más satisfactorios de todo *Eternal Darkness*.



» [GameCube] Con 12 personajes y una acción que se mueve entre el 26 AC y el 2000 DC, *Eternal Darkness* era increíblemente ambicioso.

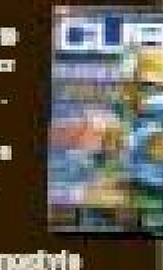




» [GameCube] En 2006, Denis Dyack sugirió que podría haber otro *Eternal Darkness* en el futuro.

Lo que dijo la prensa

Cube
Puntuación: 9,3/10
"Eternal Darkness es sensacional... una pesadilla sorprendente con una realización exquisita".



Gamestyle
Puntuación: 9/10
"Una compra esencial para los jugadores de GameCube, con muchas emociones en sus 20 horas de juego".

personajes jugables suena a desastre garantizado, pero Silicon Knights manejó su kilométrico guión con un aplomo asombroso. Denis Dyack ha asegurado que la historia siempre es el elemento más importante de los juegos de Silicon Knights, y en *Eternal Darkness* se nota.

Aunque muchos personajes solo son jugables en un único capítulo, todos y cada uno están tan desarrollados como el principal, Alexandra Roivas, una sapiente a Buffy Summers cuyo entorno no solo actúa como nodo central, sino que sirve para unir los demás capítulos. Al examinar la enorme mansión de su abuelo y tras descubrir su espeluznante muerte, va descubriendo poco a poco las páginas de El Libro de la Oscuridad Eterna, que a su vez nos presentará al resto de los personajes del juego. Y son un grupo bastante variopinto...

Pious Augustus es un centurión romano que hace un horrible descubrimiento que desencadena los eventos futuros del juego, Karim es un espadachín persa increíblemente parecido a cierto príncipe, el Dr. Edwin Lindsey un arqueólogo estilo Indiana Jones y Michael Edwards es un bombero canadiense. Todos están maravillosamente diseñados y cada uno desempeña un papel importante en el juego. El hecho de que a Silicon Knights no le importe matar a varios de ellos para mejorar la historia hace mucho más creíble el limitadísimo tiempo que ostentan el protagonismo.

Otro detalle inteligente es el modo en que Silicon Knights revisita las mismas zonas en distintas épocas; aunque volvemos a las mismas ubicaciones, su aspecto suele ser diferente, ya que el paso del tiempo ha creado una enorme diferencia en la composición global de cada nivel.

Para muchos jugadores, el auténtico gancho de *Eternal Darkness* era su medición de la cordura de los personajes. Al principio, los sustos son infrecuentes y poco más que una molestia (bustos que siguen de manera inquietante cada uno de nuestros movimientos, una mosca que se posa sobre la pantalla de la TV), pero a medida que la cordura de los personajes se debilita, los sustos son constantes y siniestros. Pierdes el control del personaje solo para ver cómo lo descuartizan delante de nuestros incrédulos ojos; la TV se cambia sola aparentemente a otro canal; un error del juego borra (aparentemente) la última partida guardada... Más que molestar, los efectos nos impiden avanzar debido al tiempo invertido en nuestro oscuro viaje.



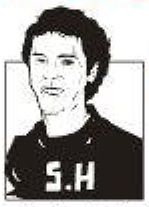
FUTURO CLÁSICO

Aunque sobrepasado por el *Resident Evil 4* de Capcom, este juego maravillosamente escalofriante aguanta muy bien el paso del tiempo, y puede decirse que es una bestia diferente a la franquicia de Capcom: en *Eternal Darkness* predominan el argumento y la atmósfera. Logra crear un mundo increíblemente inmersivo gracias al esfuerzo dedicado por Silicon Knights a hacerlo lo más históricamente preciso posible (con la típica concesión artística aquí y allá). Aunque hay grandes bestias que destruir y obstáculos que superar, el aspecto más eficaz de esta macabra obra maestra son los horrores psicológicos; no hay muchos videojuegos en los que sostengamos el mando con las palmas sudorosas mientras el corazón se nos sale por la garganta. *Eternal Darkness* es uno de ellos, y por eso nos encanta.

» LA IMAGEN

Super Mario 64

NUESTRA PRINCESA ESTÁ EN UN CASTILLO MEJOR



» NINTENDO 64
» NINTENDO
» 1996

A diferencia de la mayoría de los juegos en 3D lanzados entre mediados y finales de los 90, *Super Mario 64* no ha envejecido ni un solo día. Los títulos protagonizados por el fontanero bigotudo creado por Shigeru Miyamoto siempre han tenido esa calidad atemporal, un barniz de mecánica pura que hace las veces de coraza contra los duros empujones del inevitable avance tecnológico; y ningún juego deja esto patente de forma tan clara como el salto definitivo de Mario a un entorno tridimensional auténtico.

Lanzado en 1996 como título de lanzamiento para N64, *Super Mario 64* puso los ojos ansiosos de la industria a hacer chiribitas cuando apareció, e hizo que la mayoría de los juegos tridimensionales para Saturn y PlayStation parecieran una escombrera de pedruscos poligonales.

Tras ver la memorable pantalla de inicio, que mostraba una cara de Mario totalmente en 3D que se podía pellizcar y deformar como si estuviéramos jugando con arcilla digital, no tuvimos la menor duda de que estábamos ante algo grande. Pero fue en el momento que iniciamos la primera partida cuando nos dimos cuenta de que estábamos en ese punto indeterminado entre la serenidad y la locura, entre la nada y el todo, entre el antes y el después absoluto del entretenimiento lúdico. La exploración se extendió en todas las direcciones, los términos "arriba", "abajo" o "hacia allá" adquirieron pleno sentido y, ahora sí, no importaba tanto el cumplimiento de la misión que nos había sido encomendada como cuánto disfrutábamos dando rodeos evitando adrede llegar a la meta. Más aún: soltarnos en el epicentro de un universo vivo que iba abriéndose paso ante nosotros con ese castillo lleno de estancias como nexo de unión con absolutamente todo, no hizo sino reforzar la sensación de comienzo sin vuelta atrás, de que Nintendo nos había desatado pies y manos otorgándonos el don más preciado: "hasta ahora estábais presos por las limitaciones del mundo bidimensional. Tomad conciencia, sois libres; disfrutad vuestra libertad". Y así lo hicimos, día y noche, sin parar.

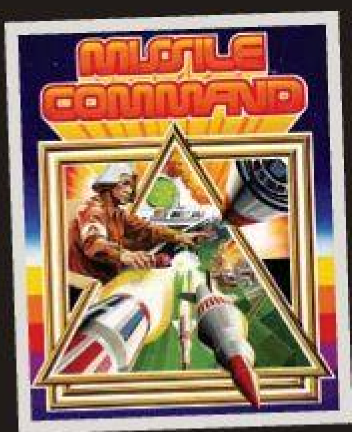
Aún lo hacemos: ¿o no se habían dado cuenta de que cualquier nuevo lanzamiento de cualquier compañía, incluido *Super Mario Galaxy*, no es más que una mera expansión de *Super Mario 64*? *




SUPER MARIO 64
SUPER MARIO 64
SUPER MARIO 64



Pesadillas intensas, misiles errantes y la vida bajo la amenaza de la guerra nuclear fueron tan solo algunos de los obstáculos a los que se enfrentaron Dave Theurer y Rich Adam mientras creaban *Missile Command*. Lo hemos investigado a fondo…



LAS CLAVES

COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: DAVE THEURER
PLATAFORMA: ARCADE
FECHA DE LANZAMIENTO: 1980
GÉNERO: DEFENSA NUCLEAR

Dave Theurer no es un hombre fácil de encontrar. El genio responsable de recreativas como *Tempest*, *I, Robot* y *Missile Command* protege ferozmente su vida privada; tanto, de hecho, que nos ha costado ocho largos años de coacciones sutiles y súplicas descaradas hasta que por fin ha accedido a una entrevista sobre uno de los juegos más famosos de la historia.

A pesar de todo, ya sólo la transcendencia del título de Dave hace que la espera haya merecido la pena, ya que la precisión de los controles y la presión que el juego ofrecía están intactas, como la primera vez que echamos una moneda en él.

Un dato interesante sobre *Missile Command*: mientras que la mecánica del juego es totalmente de Dave, el concepto en sí provenía en realidad de los jefazos de Atari. "Recuerdo que mi jefe, Steve Calfee, me pidió que crease un juego de defensa contra misiles en que el jugador tuviese que defenderse de los misiles que llegaban, que se podían ver en una pantalla de radar", confirma Dave cuando le preguntamos por los orígenes del título. "Partimos de esa idea, aunque le quitamos la pantalla de radar y añadimos ciudades, bases de misiles, etc."

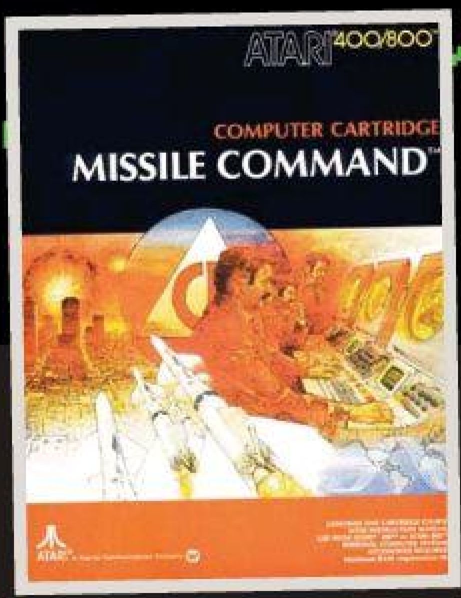
Se trata de un origen poco propicio para uno de los juegos más famosos de los 80, pero con la amenaza de la URSS y la guerra nuclear como parte del día a día de la época, no nos extraña que el concepto germinase en la cabeza del presidente de la división de recreativas de Atari, Gene Lipkin. La funesta relación pasó a ser aún más obvia cuando se barajaron los nombres para el proyecto y *Missile Command* sólo era una de las opciones posibles. "Algunos de los nombres que recuerdo eran *Missile Command*, *Ground Zero*, *The End* y *Armageddon*", continúa Dave. "Cada nombre sugerido tenía varios pros y contras, pero que fuera reconocible era lo que más preocupaba. Mucha gente no conocía el significado de *Ground Zero* ni de *Armageddon*. No recuerdo si se tuvo en cuenta que eran demasiado negativos. Lo que sí recuerdo es que Gene Lipkin sugirió el nombre de *Missile Command*. Hubo consenso general en que era realmente bueno, así que lo utilizamos".

Aunque el concepto en sí había nacido de la amenaza de la Guerra Fría, Dave no quería usar *Missile Command* como excusa para glorificar algo que, en aquel momento, se consideraba una amenaza muy real. "Quería que la gente fuese consciente de los horrores de una guerra nuclear. No

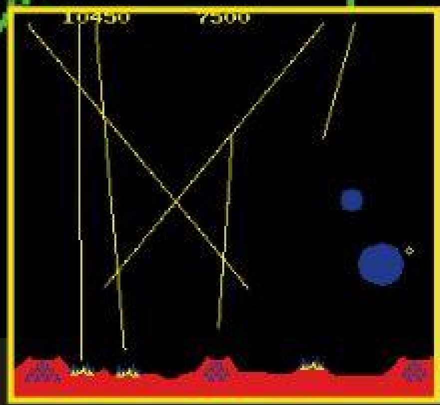








» El manual de instrucciones de Atari 8 bits. Nunca más volveremos a ver diseños como estos…



» [Recreativa] Conseguir que los misiles virasen en las explosiones fue uno de los desafíos del desarrollo.

quería poner a los jugadores en el papel de destruir con fuego nuclear ciudades enteras por diversión, porque eso les desensibilizaría ante tales horrores", explica. "Sin embargo, una posición defensiva era aceptable porque, ¿hay algo más noble que salvar a 10 millones de personas de la aniquilación? La lección final es que nadie gana en una guerra nuclear y es por eso que se produce el mensaje de "THE END" explota llenando la pantalla cuando todas las ciudades han desaparecido".

Es algo que Rich Adam, programador junior de *Missile Command,* también mencionó cuando le preguntamos sobre la posible controversia que podría haber generado el juego en aquel momento. "No me parecía tan importante como a Dave, pero lo que no quería de ninguna manera era hacer algo que simulase un escenario agresivo y realista de la III Guerra Mundial", afirma. "Lo tocamos hasta cierto punto, pero nuestro concepto era siempre que estábamos haciendo explotar píxeles. Es un juego abstracto, conceptual. No cabe duda que estaba en las mentes de todos, pero no era algo que nos disuadiese o desviase del intento de hacer un juego divertido".

A pesar de las preocupaciones generales relacionadas con *Missile Command,* Dave, Rich y el resto del equipo abrazaron el proyecto con ilusión. Después de todo, eran los comienzos de la indsutria de los videojuegos, una época emocionantísima.

"Durante los primeros años nos sentíamos pioneros", recuerda Dave con una sensación de orgullo. "En aquel momento no había muchas compañías. Tampoco había herramientas de desarrollo. Tuvimos que desarrollar la mayoría de ellas. Pero creo que no pensábamos en eso. La mayoría sólo pensábamos en cómo hacer que nuestros juegos fuesen más divertidos".

“No quería que los jugadores bombardearan ciudades por diversión”

Es un sentimiento con el que Rich está de acuerdo: "Era un entorno extraordinario para trabajar y éramos afortunados porque estábamos llenando un hueco. Cada idea era original y nueva, no se había probado antes, lo que era muy divertido. En la actualidad es muy difícil dar con algo novedoso y diferente".

Como sucedía con muchos de los juegos de Atari, *Missile Command* se construyó desde la nada, lo que significa que Dave y el resto del equipo no tenían la ventaja de usar un motor previo, algo que es habitual en la industria en la actualidad.

"En aquel momento siempre estábamos sacando hardware nuevo", explica Rich, "lo que era una de las principales dificultades a las que se enfrentaban los nuevos proyectos". La creación de nuevo hardware a medida también implicaba una fuerte relación entre Dave y el resto del equipo de hardware durante la creación de *Missile Command.*

"El ingeniero diseñó hardware personalizado solo para este juego", explica Dave sobre las primeras fases del desarrollo. "Él sabía que la parte inferior de la pantalla necesitaba más colores para las ciudades, bases, tierra, etc. Ningún otro juego, excepto una posible continuación, estaba planificado para este hardware. Este ingeniero, Dave Sherman, era brillante, y rápidamente inventó una placa cableada desde cero para testeo y desarrollo".

Fue en este punto cuando quisimos saber si se había pensado en otro sistema de control que no fuese el trackball cuando se lanzó *Missile Command.* "Lo que recuerdo es que iba a ser un trackball desde el principio y nunca nos desviamos de eso", confirma Rich. "Desde el momento en que lo implementamos, fue bastante obvio que el trackball era lo más adecuado".

"Usábamos trackballs en un montón de otros juegos nuestros de la época, como *Soccer* y *Football,* antes de *Missile Command*", continúa Dave. "Nos parecía idóneo, así que sí, estuvo ahí desde el primer día". Mientras que el trackball pasó sin problemas del prototipo al juego final, otros aspectos de *Missile Command* no tuvieron tanta suerte, y hubo numerosas ideas que se cayeron durante los seis meses de desarrollo del juego. "Cuando estaba creando por primera vez la línea costera que había que defender, intenté dibujar (de forma bastante patética) un paisaje californiano que acabó teniendo un aspecto horrible",



» [Recreativa] Algunos misiles se dividen en otros más pequeños. Una explosión a tiempo acabará con todos.

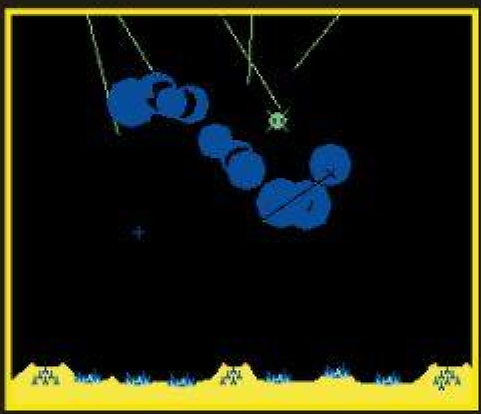
Unas palabras de Lyle Rains

LOGRAMOS HABLAR CON el antiguo ejecutivo senior de Atari sobre la popularidad de *Missile Command*, y esto es lo que nos dijo.

"Al igual que con *Tempest*, Dave Theurer hizo un fantástico trabajo ajustando el ritmo del juego e implementando el trackball".

"Atari, desde luego, no rehuía las simulaciones de combate en sus productos, aunque sí que evitamos la sangre y la violencia explícita sobre avatares humanos durante casi dos décadas. Pero el mundo en 1981 seguía sumergido en la Guerra Fría. La idea del holocausto nuclear sobre las ciudades añadió una cierta tensión adicional a *Missile Command*, sobre un tema quizás demasiado cercano para mucha gente. Se podría incluso especular que, como parte de la cultura popular de los 80, *Missile Command* pudo tener alguna influencia subliminal sobre los responsables políticos de defensa estratégica, cuando idearon el sistema espacial contra misiles denominado "La Guerra de las Galaxias". Si hubiesen jugado con el juego, se habrían dado cuenta de que siempre acababas perdiendo".

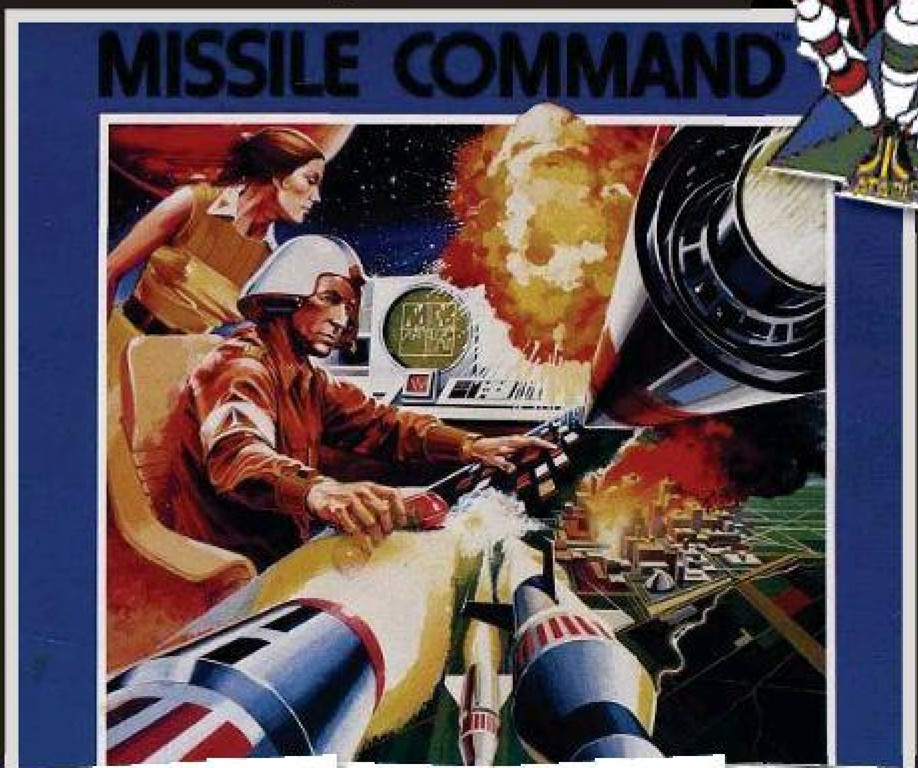




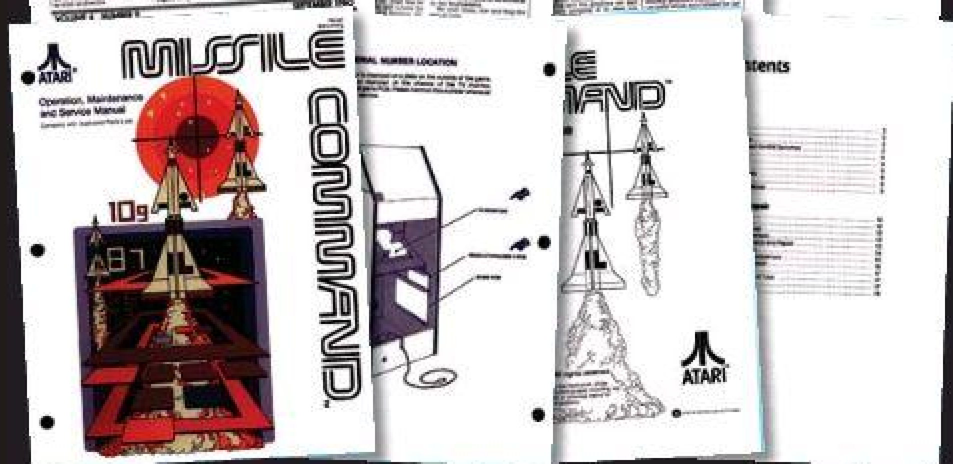


» Se crearon diversos objetos de recuerdo para *Missile Command*, que incluían álbum, pin de coleccionista e incluso una serie de audiolibros.









recuerda Rich. "Fue Lyle (Rains) quien tuvo la idea final de las ciudades-fortaleza que había que defender".

La capacidad de reventar ciudades reales, aunque estuviesen representadas mediante pixelazo, se desechó pronto, lo que a su vez ayudó a distanciar al juego de las posibles conexiones con la vida real. Dave nos cuenta algunas de las demás ideas que se implementaron al principio para desaparecer finalmente: "Iban a aparecer submarinos que dispararían misiles, lo que no tenía sentido, ya que había otras amenazas que venían del cielo. Habia trenes que movían misiles entre las ciudades y las bases, pero se consideró demasiado complicado. Las ciudades tenían nombres programables, para hacerlas más relevantes a los jugadores de cada zona, pero era demasiado trabajo para los operadores de recreativos tener que programar los nombres de las ciudades. También había una pantalla gigante encima del monitor que contenía luces parpadeantes, indicadores de estado y otros elementos. Encarecía demasiado el producto y el mantenimiento (era complicado tener que cambiar las bombillas) y se hacía difícil jugar estando pendiente de esta pantalla externa".

Además de los numerosos cambios en el juego, *Missile Command* presentaba bastantes desafíos técnicos, muchos de ellos inéditos hasta la fecha. "El programa entero tenía que ocupar unos 12 KB y estaba escrito en ensamblador", recuerda Dave. "También tuvimos que idear métodos rapidísimos para dibujar líneas y círculos en tiempo real de forma que el movimiento fuese suave, y trabajábamos constantemente en los límites del hardware: la franja inferior de la parte de abajo de la pantalla, (con el terreno, las ciudades y las bases de misiles) tenía más colores que el resto de la pantalla".

Rich recuerda que el gran número de misiles y bombas inteligentes en pantalla que el juego tenía que manejar también acabó siendo un problema para los intrépidos pioneros de los videojuegos: "Ya era difícil trabajar con un nuevo hardware y asegurarse de que funcionaba bien, pero en términos de desarrollo, creatividad y diversión, lo peor fue, probablemente, escribir el comportamiento de las bombas inteligentes: creo que dependía bastante de una ciudad específica, pero eran capaces de evitar o rodear misiles usando esquemas de detección de color para saber si en su área cercana iban a toparse con un misil o un radio de explosión. En aquella época éramos pioneros, pero hoy esos son problemas triviales. Conseguir el patrón de inteligencia correcto tenía que ver más con su capacidad de esquiva que con lo que



» [Recreativa] El trackball era fundamental para dominar *Missile Command*. Con un joystick jamás se habrían podido rechazar los misiles que se aproximaban en las etapas finales.





» Dave nos proporcionó amablemente esta imagen de la parte superior original que se valoró para *Missile Command*. Debido al gasto y el mantenimiento de las luces, unidos a la distracción que provocaba, se tomó la decisión de eliminarla del juego final.



» [Recreativa] Dave no quería que *Missile Command* glorificase la guerra nuclear y utilizó la pantalla final para explicar que, llegado el caso, todos perdemos.

pasaba en el resto de la pantalla”.

A pesar de los diversos problemas, Rich está convencido de que el proceso creativo fue bastante orgánico. “Primero hicimos los misiles originales, que molaban, pero no lo suficiente. Así que añadimos satélites y aviones y cosas que los soltaban. Estaba bien, pero no teníamos bastante, así que añadimos misiles MIRV, pero queríamos más y entonces añadimos bombas inteligentes, y eso sí que bastó. Y ese es el tipo de evolución que cuenta a la hora de hacer juegos. Tomas la base de lo que estás haciendo, añades algo y ves si encaja. Era un concepto tan sencillo y los añadidos que hicimos eran tan simples que se convirtió en uno de esos juegos en los que todo encaja perfectamente”.

Con un prototipo terminado, era el momento de realizar las importantísimas pruebas de campo de *Missile Command*. Este era un momento crucial para cualquier juego nuevo, ya que la cantidad de monedas recaudadas siempre decidía si tenía sentido seguir con el proyecto. Pero incluso antes de las pruebas, Dave estaba convencido de que tenían un éxito en sus manos: “Tenía que pelearme con los colaboradores para que dejasen de jugar al prototipo y poder trabajar yo en él”, recuerda. “En ese momento supe que el juego sería un éxito.”

Rich también estaba satisfecho con las pruebas de campo y, como Dave, convencido de que tenía muchas posibilidades. “No hay que olvidar que fue uno de los primeros juegos en color, así que tenía una ventaja enorme sobre su competencia”, afirma. “Recuerdo a un joven que quizá estuviese en el ejército. Miraba al juego y simplificaba la tecnología pensando que todo estaba en un nuevo chip. Tenía un entusiasmo increíble, gritaba: ‘¡Mira lo que hay en este nuevo chip!’. Su reacción era más o menos: ‘Mira lo que me ha traído la tecnología’”.

Después del buen resultado de las pruebas, *Missile Command* pasó a los salones recreativos, convirtiéndose en un enorme éxito para Atari; aunque los extenuantes plazos del juego dejaron su huella en Dave, que tuvo pesadillas sobre ataques nucleares varios meses seguidos. A pesar de ello, sigue estando orgulloso de su trabajo. “Tuve muy buenas sensaciones desde el día en el que Calfee me encargó el juego el primer día”, admite. “Vimos la emoción de los colaboradores cuando llegó al laboratorio para jugarlo durante el desarrollo. Teníamos desarrolladores de Atari VCS que dejaban su trabajo (estaban en el mismo edificio) y jugaban durante horas en el laboratorio. Vimos la emoción de los jugadores cuando hicimos las pruebas. Fue una experiencia muy positiva”.

“ Dave Theurer tuvo pesadillas sobre ataques nucleares durante varios meses seguidos ”

Rich también está satisfecho y cita el poder que le otorga al jugador como una de las razones de su éxito. “Es una buena sensación tener control total sobre una máquina tan compleja”, explica. “Disponer de una máquina que le ofrezca a tu ego la gratificación de controlar un equipo tan complejo por una moneda es una ganga. La gente anhela el poder, que alimenta el ego; eso vendíamos y, hasta cierto punto, es lo que los videojuegos siguen vendiendo.”

Nuestro agradecimiento a Dave Theurer y Rich Adam por su tiempo, a Martin Goldberg por las imágenes y los consejos, y a Paul Drury por hacer que una búsqueda de ocho años diese finalmente sus frutos.

Misiles en camino. ¡Aborta, aborta!

MISSILE COMMAND FUE un enorme éxito para Atari, así que no debería sorprender a nadie saber que poco tiempo después de su salida, había una secuela en desarrollo. Tras haber afilado sus dientes con el juego original, era el turno de Rich de brillar como creador en solitario. Por desgracia para él, la segunda parte tenía una serie de problemas importantes, por lo que nunca llegó a los salones recreativos, lo que fue una pena, ya que su descripción nos llena de emoción de lo que podría haber sido. “Era para dos jugadores simultáneos”, comenta. “Colocamos un monitor al lado de otro e intentamos conseguir una versión operativa para dos jugadores, que se atacasen entre sí. Era un concepto interesante, pero la multitarea de lanzar misiles con precisión a los oponentes mientras se juega defensivamente contra los lanzamientos del otro jugador no era tan divertida (o al menos yo no conseguí que lo fuese).

“Creo que el principal problema de *Missile Command 2* era que los lanzamientos de la máquina podían ser mucho más eficientes y rápidos que los de los humanos, que debían manipular el trackball. En ese sentido era difícil y la gente estaba tan satisfecha con la forma en que funcionaba la mecánica de *Missile Command* que la nueva no funcionó. Nunca solventé el diseño para dos jugadores y no pude lograr que fuese divertido. La disposición de la pantalla era otro problema, ya que en realidad teníamos una zona más pequeña y estrecha que defender. De eso iba mi juego, y finalmente lo cancelamos porque no funcionaba. Cuando empezabas un proyecto ya sabías que había un 50% de posibilidades de que nunca llegase a producción. Era un mercado tremendamente competitivo y quería hacer algo realmente genial. Quería firmar el siguiente gran éxito de Atari”.

Por desgracia, con *Missile Command 2* nunca existió esa opción.

Minority Report

En este Minority Report, Retro Gamer regresa al Amstrad CPC 464, descubrimos un impresionante clon de *Super Metroid* en SNES, corremos por interminables pasillos en Atari Lynx y MSX, y nos reímos como colegiales gracias a PC Engine...



GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

■ PLATAFORMA: ATARI LYNX ■ COMPAÑÍA: EPYX ■ FECHA DE LANZAMIENTO: 1990

» ATARI LYNX





» [Lynx] La única ventaja que ofrece la pequeña vista en primera persona es que permite encontrar más fácilmente objetos pequeños.

■ ***Gauntlet: The Third Encounter* es curioso por distintas razones, y no solo por ser el primer juego de *Gauntlet* que no incluye a los cuatro protagonistas originales.**

A pesar de aparecer en el diseño de la caja original (que, casualmente, era el mismo de la versión de *Gauntlet* para Mega Drive), el guerrero y el elfo no asoman por ninguna parte. En su lugar, a la valquiria y al mago les acompañan un variopinto elenco que incorpora desde un "punk rocker" hasta un empollón que se parece sospechosamente a Chip, de *Chip's Challenge*, otro juego de Atari Lynx.

Todos los personajes tienen características propias y armas únicas, como los libros del empollón y el loro del pirata. Entre unas cosas y otras tenemos ocho guerreros diferentes para elegir, aunque al final optemos con más frecuencia por el todopoderoso androide, notablemente más fuerte que el resto.

La nueva gama de personajes no es la única diferencia, ya que la mecánica del juego ha cambiado en diversos aspectos, y no necesariamente a mejor. Los generadores de monstruos ya no aparecen, con lo que es relativamente fácil despejar los niveles. Además, Epyx se desmarca con un toque rolero que nos permite guardar y manipular las pociones y la comida que recogemos. A diferencia de los juegos de *Gauntlet* originales, se pueden guardar objetos y usarlos cuando se necesiten. Esto es bastante útil, ya que hay numerosos pergaminos que confieren habilidades muy útiles como la invisibilidad, que no querremos usar necesariamente cuando los encontremos.

» AMSTRAD CPC

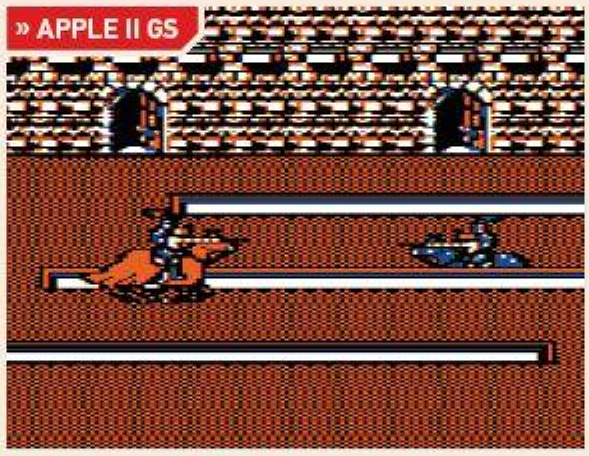


» XYPHOES FANTASY

■ PLATAFORMA: AMSTRAD CPC
■ ESTUDIO: SILMARILS ■ AÑO: 1991

■ **A veces te encuentras** con juegos que no te explicas cómo se han podido hacer, *Xyphoes Fantasy* es uno de ellos. Creado por Silmarils, un grupo de programadores y grafistas que se foguearon en la demoscene francesa, *Xyphoes* es impresionante ya que cuenta con algunos de los mejores gráficos y el scroll más suave que nunca hayamos visto en CPC. Aunque en esencia es un clon de *Shadow of the Beast*, los larguísimos niveles, que van cargando al estilo de *Savage*, el variado gameplay y sus gloriosos gráficos atraerán sin duda vuestra atención. El único inconveniente es… conseguir una copia.

» APPLE II GS



» CHIVALRY

■ PLATAFORMA: APPLE II GS
■ ESTUDIO: OPTIMUM RESOURCE ■ AÑO: 1983

■ ***Chivalry* es una pequeña rareza** bastante interesante, una curiosa mezcla entre RPG y juego de tablero convencional para un máximo de cuatro jugadores. Al principio de cada turno lanzaremos un dado o giraremos una rueda y nos desplazaremos por las casillas del tablero; el jugador tendrá que tomar parte en un minijuego que dependerá de la localización o seguir adelante sin participar en él, lo que repercutirá en los turnos posteriores. Aunque puede tener un ritmo un poco lento, los minijuegos son lo suficientemente variados como para no aburrirse; merece la pena echarle un vistazo.

» SNES



» PHANTOM 2040

■ PLATAFORMA: SNES
■ ESTUDIO: SUNSOFT ■ AÑO: 1995

■ **Si pasamos por alto** el hecho de que está basado en una serie de dibujos animados, basada a su vez en el popular héroe de cómic, veremos un excelente clon de *Metroid* que merece toda nuestra atención. Aunque los gráficos y el audio son una pasada, donde *Phantom 2040* sobresale es en el impresionante diseño del juego. No llega al nivel de *Super Metroid* pero tiene suficiente variedad como para divertir a los más exigentes: hay plataformas, arcade clásico de scroll horizontal, un componente de exploración y un montón de armas que vas incorporando, que hacen de este *Phantom 2040* un juego fresco y adictivo.

» [Lynx] Cuando palmas, la "cámara" hace un zoom molón sobre nuestro esqueleto.





» [Lynx] ¿Aún no estás convencido de que este es un *Gauntlet* impostado? Pues mira los enemigos, ¡ninguno de ellos tiene que ver con los originales!





» SOBRE LA MÁQUINA

- Creada por Epyx, el primer nombre de la Atari Lynx fue Handy Game.
- La imagen se podía rotar 180º para que los zurdos tuvieran la cruceta a la derecha, y 90º para jugar con la pantalla en vertical.
- Entre los juegos disponibles cuando se estrenó estaban *California Games* y *Blue Lightning*.

En determinados niveles también podemos encontrar ordenadores. Son una novedad en la serie, ofrecen consejos y trucos, y en ellos podemos gastar los tesoros que hay dispersos por cada nivel. El número de objetos que podemos llevar es limitado, así que hay que tener algo de vista sobre todo en los últimos niveles, en los que necesitas un montón de llaves para poder avanzar.

Las razones de tanto cambio se deben a que *The Third Encounter* no era inicialmente parte de la saga de *Gauntlet*. Creado por Epyx, desarrollador de la Lynx, su título original era *Time Quests and Treasure Chests*. Posteriormente se negoció su inclusión en la serie y el cambio de nombre para aumentar las ventas.

El resultado final es un jueguecillo entretenido que decepciona en varios aspectos: en primer lugar, es bastante lento y carece de la fluidez que ofrecían los títulos de la recreativa original. La zona de juego también tiene varios fallos; aunque es un detalle de originalidad que se pueda jugar con la Lynx en vertical, se pierde gran parte de la pantalla con el despliegue obligatorio del inventario y con una pequeña vista en primera persona que queda guay, pero que no sabemos para qué sirve. Al final, la zona de juego está bastante comprimida, sobre todo si jugamos con otros tres jugadores.

Aunque *Gauntlet: The Third Encounter* no es en realidad un juego de *Gauntlet* propiamente dicho, no deja de ser una aventura decente y una buena aportación a la juegoteca de cualquier coleccionista de Lynx.



» [Lynx] Aunque hay una amplia gama de personajes, es una pena que el guerrero y el elfo no estén en el juego.



» COMMODORE 16



» FIRE ANT

■ PLATAFORMA: COMMODORE 16
■ ESTUDIO: MOGUL COMMUNICATIONS ■ AÑO: 1984

■ ***Fire Ant* se lanzó en varios sistemas**, pero sentimos una afinidad especial por la versión de C16. Asumiendo el papel de la hormiga que le da título, nuestra misión es rescatar a la reina de los escorpiones que han invadido la colonia. Es un juego muy ingenioso, ya que podemos engañar a los enemigos para que se coman entre sí, inundar fosos y plantar explosivos. Sus laberintos suelen requerir que pienses un poco hasta encontrar la salida, y puede ser frustrante que te maten repetidamente porque la detección de colisiones es un poco chunga; pero la mecánica del juego nos enganchará.

» MSX



» THE WRECK

■ PLATAFORMA: MSX
■ ESTUDIO: ELECTRIC SOFTWARE ■ AÑO: 1984

■ **Los fans de** *3D Monster Maze* y *Sultan's Maze* tienen que echar un vistazo a este título de MSX, ya que su propuesta es similar. Nuestro submarinista tiene que que explorar un gran barco hundido que se ha convertido en un laberinto gigante. Los restos del naufragio están llenos de medusas y otras criaturas molestas que nos mandarán de vuelta al principio si entramos en contacto con ellas. Por suerte, estamos armados con un arpón que puede destruir a la mayoría de los bichos. Todo lo que hay que hacer es explorar el pecio antes de que se agote nuestra reserva de oxígeno. Fácil, ¿verdad?

» PC ENGINE



» STRIP FIGHTER II

■ PLATAFORMA: PC ENGINE
■ ESTUDIO: GAMES EXPRESS ■ AÑO: 1993

■ **Podríamos haber utilizado** este texto para convencerte de que *Strip Fighter II* es una joya, y en lugar de eso te vamos a prevenir sobre uno de los peores juegos de lucha que hemos tenido la desgracia de probar. Puedes elegir entre seis luchadoras en diversos grados de desnudez, sí, pero *Strip Fighter II* es un desastre gracias a sus pésimos controles, la cuestionable detección de colisiones y algunos golpes especiales de lo más ordinario. Los que se exciten fácilmente sacarán partido a los gráficos de señoritas semidesnudas, pero los demás descubrirán un juego de lucha tedioso y anodino.

Libros y guías **axel springer**

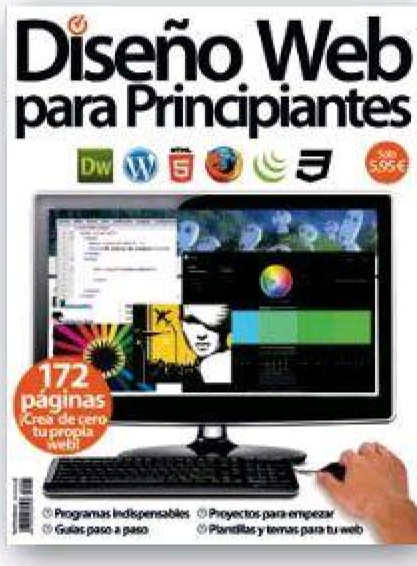
Desearás tenerlos todos, todos... ¡todos!

¡YA EN TU QUIOSCO! Desde 5,95€

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?







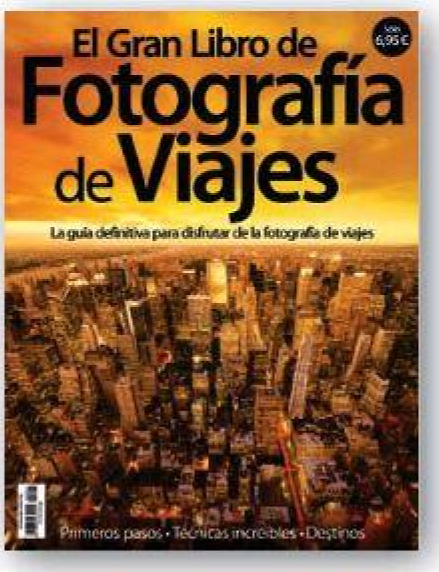




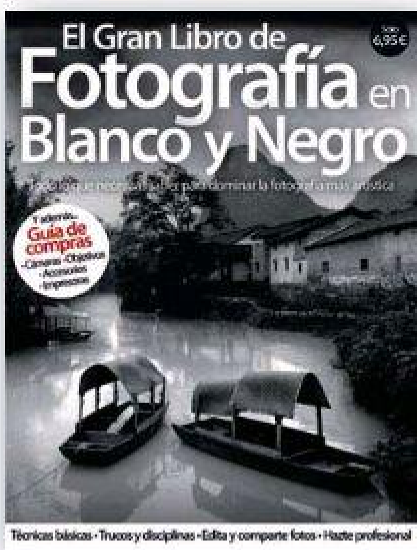


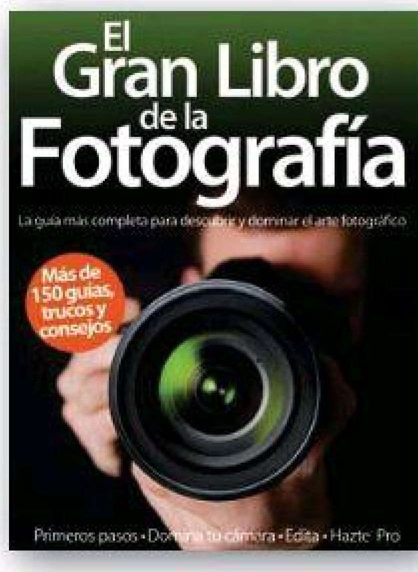














Disponible también en los mejores kioscos digitales: